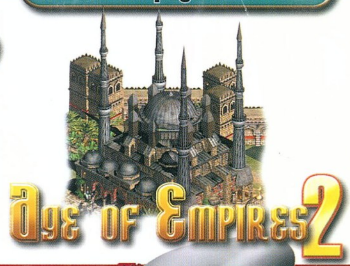
TELJES JÁTÉK A MÁSODIK CD-N : FALLOUT™

www.pcguru.hu

PC GURU



SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN ■ 99/10

SYSTEM SHOCK 2
DARKSTONE
DRAKAN

EXTRA

ECTS 99

Beszámoló Európa legnagyobb játékkiállításáról

STARFLEET COMMAND

PIZZA SYNDICATE

PANDORA'S BOX

SHADOW MAN

CIVIZILATION 2: TEST OF TIME

1296 Ft

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának belőle, kérje őket az elárusítótól!

A legjobbak együtt
egy szenzációs áron!
Csak a készlet erejéig!
Saitek
Cyborg gamepad 13 800,-
+Xenocracy űrszimulátor 4 850,-
összesen 18 650,- helyett
14 800 FT+Áfa
X-36 Repülésvezérlő készlet 34 900,-
+F16 Agresszor szimulátor 9 950,-
összesen 44 850,- helyett
39 900 FT+Áfa
R4 Force Wheel 44 900,-
+EA Sportear GT 7 950,-
+Carmageddon 2 4 950,-
összesen 57 800,- helyett
46 900 FT+Áfa
és A HANG
JAZZ Game BEAST
500 W PMPO 3D 2.1 hangszóró
Speciálisan játékra tervezett, két fejhallgató kimenet
Ipari tervezési díj
AUREAL
+ Az Aureal Inc. legtöbbet eladott hangkártyái
Jazz Game BEAST 11 800,-
+Aureal Vortex 1 hangkártya 4 900,-
összesen 16 700,- helyett
13 700 Ft+Áfa
Jazz Game BEAST 11 800,-
+Aureal Vortex 2 hangkártya 8 300,-
összesen 20 100,- helyett
16 900 Ft+Áfa
A 3D INTERACTIVE
JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles
GAME BEAST
VORTEX2
HERTA
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárlóközp.) Tel./fax: 391-58
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1

Amiről eddig csak álmodott ...

PUBLICIS

... most végre valóság,

mert a HP DeskJet 610C ára mindössze

24 900 Ft!*

Ugye Ön is mindig mindenben a legjobbat szeretné? A lehető legjobbat, amit csak megvehet magának.

Határtalan száguldásra vágyik? Olyan sebességre, amelynél a külvilág vonalai fokozatosan összemosódnak? A HP DeskJet 610C 5 fekete-fehér, illetve 2,5 színes oldallal száguld percenként, elmosódásról viszont szó sem lehet. A kinyomtatott karakterek mindegyike hihetetlenül éles és koromfekete, míg a képek színeiről a HP ColorSmart II automata színbeállítás gondoskodik.

Puha bőrülések? Pontosan ezt a kényelmet nyújtja a kétfejes technológia. Így Önnek nem kell patront cserélnie, ha színes nyomtatás után fekete-fehérben szeretne nyomtatni.

Ráadásul a HP DeskJet 610C képes A4-es méretig a legkülönbözőbb méretű és fajtájú papírokat kezelni.

Automata sebváltó?

Igen, a HP DeskJet 610C használata legalább annyira egyszerű, megbízhatóságára pedig a Hewlett-Packard neve a garancia.

Vagy nem is autóról, hanem színes tintákról álmodik? A HP DeskJet 610C-vel azt is megkapja, hiszen a nyomtató mellé két tintapatront adunk.

Ha a HP DeskJet 610C-t választja, a legjobb minőségű és a legtöbb extrával felszerelt nyomtató lesz az Öné, amit ezen az áron kaphat.

*Az ár az ÁFÁt nem, de a fekete és a színes tintapatron árát tartalmazza, valamint 245 Ft/USD árfolyamig érvényes.

HEWLETT® PACKARD

További információkért látogasson el weblapunkra: ***http://www.hp.hu/deskjet610***
vagy hívja a ***HP Vevőszolgálatot: 382-1111***

PC GURU

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Asszisztens: Boruzs Krisztina
Hír- és honlapszerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout:

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 Telefon: 350-8179
E-mail-cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3. Pf. 210.
Telfon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing: Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Németország:
Vogel International
Otto Walitschek,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt., és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1998 II. félévi terjesztett példányszám MATESZ® által auditálva: 12563

A MATESZ 1999 II. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 19876
1999 augusztusi szám eladott példányszáma: 19876
A PC GURU e havi száma 25000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó
telefon: (36-1) 349-4768

Megjelenik havonta, ára 1296 Ft. Előfizethet megrendelőlevélben a kiadónál: Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj (CD-s): 3000 Ft (3 szám), 6000 Ft (6 szám), egész évre 12000 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap_Előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.
Előfizetési díj negyed évre: 3000 Ft (3 szám), fél évre: 6000 Ft (6 szám), egész évre 12000 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

INTRO_

START !

Sziasztok!

Ugyan az idősebb hölgyek még süttetik magukat a napon, de bizony már érezni lehet, lassan beköszönt az ősz. A számunkra is érdekes őszi-téli szezon nyitányaként e havi számunkban beszámolót olvashattok a szokásos ECTS-ről, most egy kicsit másképpen, jobban koncentrálva azokra a játékokra, melyek érdeklődésre tarthatnak számot. Legörvendetesebb hírünk azonban mégsem a papír PC GURU-hoz kapcsolódik, hanem az Internet cybervilágához. Az ínségesebb időkben is olvashattok minket a www.pcguru.hu címen. A site rendelkezésetekre áll, ha már elvonásos tünetek mutatkoznak rajtatok, de természetesen máskor is, hiszen átfedések nem lesznek, inkább úgy kell elképzelni, mintha kapnátok minden hónapban még egy PC GURU-t. Internet eléréssel nem rendelkezők is olvashatják a PGO-t, hiszen terveink szerint a CD-n minden hónapban megtalálhatjátok az aktuális, frissített változatot. Gyors befejezésképpen a figyelmetekbe ajánljuk a Compfairt, ahol is 1999. október 12-16. között várunk minden érdeklődőt az A pavilon 206-os standján.

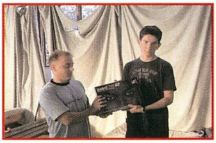
GURU Team

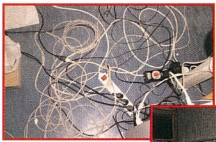
GURU tábor'99

A hálózat csapdájában

Quake compo

A legbátrabbak mozogtak is...


A legjobb tábori quaker


Bábeli kábelek

Hullámok hátán a közönség

Szabadtéri gépösszerakás

Akik kimerészkedtek a napra

A PC GURU tábor vetélkedőire nagyon sok ajándékot kaptunk, s ezúton szeretnénk megköszönni (a nyertesek nevében is) a segítséget az alábbi cégeknek:

Acomp Kft, Balati Computers, Computer Books, East Computer, Herta Kft, Juventus Team, Kelly-Tech Kft, LS Computer, Mikland Computer, PC 5 Stúdió, Ready Computers, Win Computer

A HÓNAP JÁTÉKA

Nehéz elhinni, de igaz, a Tiberian Sun végre valahára megjelent. Annak ellenére, hogy minimális eltérést tartalmaz a Red Alerthez képest, megérdemelten lett a hónap játéka. Hogy mi ennek az oka? A válasz borzasztó egyszerű: jó vele játszani. Olyannyira, hogy ha az ember leül hozzá, akkor fel sem akar tápászkodni, amíg az összes küldetést végig nem játszotta. Ilyen egyszerű volna a siker titka? Nem hiszem. Rengeteg munka fekszik a Tiberian Sunban, s csak úgy ismerhetjük meg a játék mélyén rejlő tartalékokat, ha nekiállunk többjátékos módban játszani. Nem fognak azonban azok sem csalódni, akik inkább a hadjáratokra (s persze a videókra) fenik a fogukat. Kane, alias Joe Kucan ismét nagyot alakított a történetben, fölényesen maga mögé utasította szerepjátszás terén a profi színészeket. Mint az várható volt, az eladásokat tekintve a Tiberian Sun azonnal az élre tört. A megjelenést sajnos beárnyékolta az egyik német kalóz site, ahol a tört verzió már augusztus 22-én fenn volt (a barbárok kitépték a videókat és az animációkat a játékból). Az EA közbenjárására azonnal lezárták a site-ot, de a TS elterjedését megakadályozni már nem tudták.

TaRTaLoM

G9901

Fallout

Teljes játék 70

6 CD Tartalom

ECTS 99

8 ECTS X.
9 Simon the Sorcerer 3D
9 Grand Prix 3
10 Deep Fighter
10 B-17 Flying Fortress 2
11 Delta Force 2
11 Arcatera: The Dark Brotherhood
12 Peacemaker
12 Tachion: The Fringe
13 TechnoMage: No Hero Born
13 Tomb Raider 4
14 Warcraft 3
14 Command & Conquer: Renegade
15 Three Kingdoms 2
15 Opposing Force
16 Dragon's Blood
16 Incoming Forces
17 Ford Racing
17 Invictus

BEMUTATÓ

20 Lemmings revolution
21 Final Fantasy 8
22 NeverWinter Nights
24 Blade
26 Earth 2150

JÁTÉKLEÍRÁS

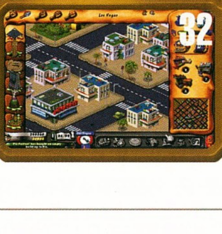
28 Drakan — Infó PC Guru végigjátszás
31 Pandora's Box
32 Pizza Syndicate
34 Tiberian Sun
40 Fly!
44 Darkstone — Infó PC Guru végigjátszás
48 System Shock 2
52 Starfleet Command
56 Age of Empires II
60 Civilization II: Test of Time
62 Lego Racers
64 Shadow Man
70 Fallout

TALLÓZÓ

72 Cheat
76 Hardware news
80 Software hírek
82 Altec Lansing újdonságok
84 3D Studio Max 2
86 Savage 2000: lendületben az S3?
87 Rockfire játékvezérlők 2
87 Chicony billentyűzetek
88 ATI All in Wonder 128
89 Diamond FireGL 1
90 Utolsó szó a 3D-ben?
93 CG Expo '99
96 GeForce256
98 Kevin: az alagút vége?
100 Hangdemonok
104 Neo-romancer: a Mátrix-jelenség
106 Hardware forum
108 Levrov
110 Külvilág
114 Következő szám tartalmából

56

44


32

48

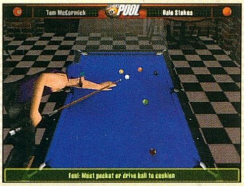
CD Tartalom

Demo

DARKSTONE

Az Outcast után ismét kellemeset csalódhattunk a Francia fejlesztőkben. A Delphine Soft jóvoltából vadonatúj Diablo koppintással lettünk gazdagabbak, amely méltó utódjává válhat eredetijének. Az olyan apró különbségek, mint például a 3D-s játéktér, az akár két karaktert is megmozgató izgalmas kalandok és a hangulatos zene remekül feldobják a Darkstone-t. Egyszóval, ha tetszett a Blizzard játéka, akkor nem szabad kihagynod ezt a demót, és persze a négy oldalas értékelésünket sem a 44. oldalon.

EXPERT POOL

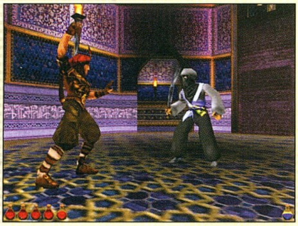


Mostanában nem nagyon örülnek országunk biliárdtermeinek tulajdonosai: ez a népszerű szórakozás letűnőfélben van, egyre kevesebben választják kikapcsolódásnak ezt a játékot. Nos, itt a megoldás azoknak, akik nem akarnak, vagy esetleg nem tudnak kimozdulni gépük elől, tovább rontva a fent említett szerencsétlenek helyzetén. Megjelent ugyanis az Expert Pool, amely igen kellemes órákkal ajándékozhatja meg azokat a játékos kedvű fiatalokat, akik inkább maradnának e remek sport digitális változatánál.

HOMEWORLD

Ilyen még nem volt! Real-Time stratégiát, amely kizárólag az űrben játszódik még nem láthattunk. Persze, rengeteg hasonló létezett már, de a Homeworld olyan új kategórián belüli stílust próbál teremteni, amely iránt szerintem mindenki elismeréssel fog adózni. A tengerentúlon már megjelent, nekünk sajnos még várni kell a teljes verzióra, de addig is, íme a Sierra legfrissebb termékének bemutatója.

PRINCE OF PERSIA 3D



Kicsit szkeptikusan vártam ezt a 3rd person akciójátékot, de be kell vallanom, kellemeset csalódtam, miután a demót megtekintettem. Profi emberi mozgásoknak, nehéz, kihívást jelentő kalandoknak és izgalmas kardforgatásoknak voltam szemtanúja. Ezek után nem hinném, hogy lenne köztetek olyan, aki ne szeretné kipróbálni ezt a régi időket felelevenítő 3D-s folytatást.

Cheat

+CHEAT ZONE

- Civilization 2 Test of time
- Delta Force
- Descent 3
- Expendable
- Hidden and Dangerous v1.1
- Jagged Alliance 2
- Lego Racers
- Re-volt
- ShadowMan
- System Shock 2
- Tiberian Sun
- Darkstone - Mega Trainer +52
- Drakan
- Might and Magic VII
- The Ring

Animációk

Sanity

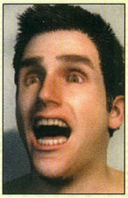
Extra

- Szoftverek - Amiket Ti küldtetek
- Cikkírói pályázat
- GlClock 5.0
- C.H.A.T. - Ami az újságból kimaradt
- Starfleet Command cikk folytatás
- Talisman 1.3
- IconToy 3.1
- A Lézerszínház ezévi műsorai
- A PC Guru tábor fényképei

Patches

- Kingpin v1.2
- Starsiege 1.04
- Tomb Raider 3 - AMD 3DNOW! patch
- Warzone 2100 v1.07
- Descent 3 v1.1
- Expendable g400 Bump Map patch
- Dungeon Keeper II v1.51 full
- Hidden and Dangerous v1.2

Rovatok



- 3D Studio Max
- Bonckes
- Linux
- Mp3
- Pascal
- Quake
- Starcraft
- SciFi.HU hírek
- Zeneszerkesztés

SCR, Desktop

THEMES

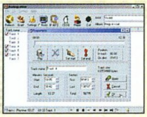
- Descent 3
- Indian Waterfall
- Intrigued
- Rayman 2
- Thief
- X-Wing Alliance

SCREEN SAVERS

- Balloons and Mountains
- Tropical Birds
- Cats
- Meteors
- PictureScreens
- VectorBall

Utility

AUDIOGRABBER V1.50



Talán az egyik legkedveltebb CD-ripper alkalmazás. Népszerűségét többek közt annak köszönheti, hogy a CD-k grabbelése digitális úton, azaz közvetlenül az IDE vagy az SCSI kábelen keresztül történik, nem pedig a CD-hangkártya útvonal igénybe vételével. Az Audiograbber ezzel a módszerrel a legoptimálisabb ripper lehetőséget, azaz a legkisebb veszteséget kínálja a felhasználóknak. A digitális rögzítés történhet optimalizált WAV fájlba vagy közvetlenül (kétlépcsős módszerrel) MP3-as adatba is.

http://www.audiograbber.com-us.net

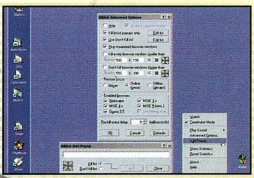
FTPWOLF V3.01

A keresés „művészete" az Internet egyik legfontosabb alapeleme. Az FTPWolf, mely az ún. Wolf (farkas) Ausztrál fejlesztésű keresősorozat legújabb tagja, az FTP szerverekről letölthető fájlok megtalálásához nyújt igen hatékony segítséget. Az FTPWolf a keresett fájl felkutatásához egyszerre 26(!) darab FTP keresőt képes aktivizálni. Ehhez mindössze elég csak begépelnünk a keresendő fájl nevét, melyet a program elküld a 26 FTP kereső felé, és az esetleges találat(ok) esetén egyből le is tölthetjük. A keresést kis mértékben szűrni, pontosítani is tudjuk, valamint találhatunk a programban egy beépített Gamez, Appz, Net stb. közvetlen elérési, letöltési lehetőséget a népszerűbb programokról.

http://www.msw.com.au/fwolf/

POPUP KILLER V2.74

Az Interneten - tetszik vagy nem tetszik - egyre több reklámmal találkozunk. Ezeket sajnos (legalábbis eddig) kénytelenek voltunk elviselni. A PopUp oldalak általában reklámoktól hemzsegnek, sőt, sokszor nem egy, hanem 2,3,4,.. oldal jelenik meg egyszerre. A PopUp Killer e kéretlen oldalak „kilövésében" nyújt hatékony segítséget.
A program szolgáltatásai igen sokrétűek, pl. beállíthatjuk a böngészőnk típusát, memorizálhatjuk a kilövendő site címét, sőt még azt is meghatározhatjuk, hogy a képernyő mely tartományát tegye pop-up mentessé. A programot legegyszerűbben úgy használhatjuk, hogy a KillAd: Ad Popup menüben látható célkeresztet megfogjuk, és egyszerűen csak „rálövünk" betolakodó ablakra.



http://wwwwin.wplus.net/pp/fsc/

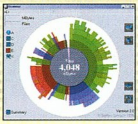
MICROSOFT WINDOWS MEDIA PLAYER (INTEL) V6.4

CD-nken megtalálható a MS Multimédiás lejátszójának javított, bővített kiadása.

A DirectShow architektúrán alapuló program segítségével az ASF, RealVideo/RealAudio 4.0, MPEG-1, MPEG-2, WAV, AVI, MIDI, MOV, VOD, AU, MP3 és QuickTime adatformátumokat nézhetjük, illetve hallgathatjuk meg.
A lejátszó újdonságai közé sorolható a kibővített Favorites menü, az optimalizált lejátszás, a rádió, a music kapcsolók valamint az automatikus média plug-in letöltésének a lehetősége.

www.microsoft.com

SCANNER V2.0



E Freeware program segítségével a háttértárolónk szabad, illetve foglalt kapacitását kísérhetjük figyelemmel egy érdekes grafikonon. Az ott látható különböző színek egy-egy könyvtárat szimbolizálnak, melyre rákattintva belépünk e könyvtárba (zoom). Ezzel részletesebb információkhoz juthatunk a kiválasztott könyvtár méretéről, tartalmáról stb.

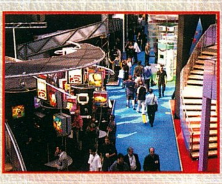
http://www.steffengerlach.de/freeware/

A CD MELLÉKLETEN TALÁLHATÓ TOVÁBBI PROGRAMOK.

DISCo Commander
Orosz 100%-os NC utánzat (Win95)
GpBenchCD v1.0.2
összetett CD-ROM sebességtesztelő
HomeSite v4.01
a legjobb WEB szerkesztő
Hz Tool v1.4
az újabb videokártyákhoz
LaunchKaos v2.01
alternatív Desktop
MP3 CD Maker v1.03
MP3 visszaírása Audio CD-re
XDesk v2.9
a virtuális desktop

angler@freemail.c3.hu

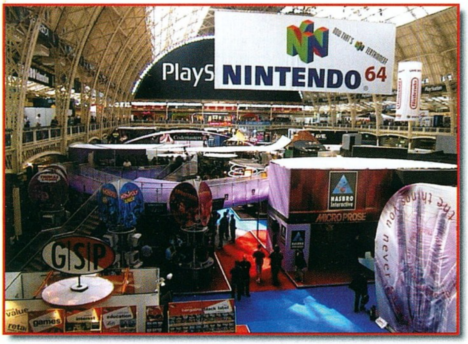
A műsorváltoztatás jogát fenntartjuk!



ECTS X.

Immár tizedik éve rendezik meg Londonban Európa legnagyobb játékkiállítását, az ECTS-t. Bár az elsőn még kétezren sem voltak, ez a szám mostanra megtízszereződött. Tavaly több mint huszonegyezren voltak kíváncsiak erre az eseményre. Bár a látogatók száma évről évre emelkedik, az ECTS csillaga leáldozóban van. Az ok egyszerű, a legnagyobb cégek feleslegesnek tartják kétszer bemutatni a játékaikat. Mivel az USA a játékok igazi felvevőpiaca, inkább az E3-ra készülnek. A legnagyobb szoftvercégek egyszerűen el sem jönnek az ECTS-re, hiszen nem tudnának újat mutatni a nagyközönségnek. Ilyen volt idén az Electronic Arts és az Activision. Meglepő módon az évezred utolsó kiállításán az EIDOS sem kápráztatta el a nézőket a hagyományos show-jával. A férfiközönség igencsak hiányolta a kiállítást feldobó, dúskeblű EIDOS lányokat, akiket szinte már arcról meg lehetett ismerni. Nem volt Londonban az új Lara Croft sem (alias Lara Weller), aki eddig még sohasem hiányzott. Helyette csak mérsékelt sikert arató harmatgyenge hastáncosnő vonaglott a Prince of Persia 3D standon.

Csalódtam ebben a kiállításban. A bemutatott új játékok száma talán még az egy tucatot sem éri el. Hatalmas hírverés előzte meg a Warcraft 3-at. Rengeteg ember odatódult, s végül kiszúrták a szemünket két screenshottal. Izgalmas volt viszont a 3dfx és az NVIDIA közötti párviadal. Mindkét cég vadászott az újságírókra, s mindenáron be akarta bizonyítani, hogy az ő kártyája a legkirályabb a világon. Azt már csak zárójelben jegyzem meg, hogy a GeForce 256 legalább mutatott valamit, míg a 3dfx bemutatója az új anti-aliasing és tömörítő-rendszerre szorítkozott. Utólag tudtam meg, hogy a Virgin standon kiállított Evolva már a GeForce256-os tesztkártyával futott, bár én ezt egyáltalán nem vettem rajta észre. Még jó, hogy nem rohantam el, és vettem meg a mintadarabot potom 200 fontért. Hihetetlen, de igaz, az új kártya ennyibe fog kerülni október elején. Program még ugyan nincs rá, de ettől függetlenül már lehet kapni. Milyen jó is nekünk. Apropó Virgin. Még élénken emlékszem a három évvel ezelőtti kiállítás hatalmas Virgin standjára. Mindenki a csodájára járt (ha jól emlékszem, akkor a Red Alert és a Lands of Lore 2 volt a sztárjáték). Tavaly még csak ki sem állítottak, de az idén kikiáltották őket a nagy visszatérőnek. Egy leginkább középkori templomra hasonlító sátrat állítottak fel a tűző napon (a belsejében volt vagy ötven fok). A Virgin dolgozói büszkén viselték a cég feltámadására vonatkozó "második eljövetel" feliratú pólóikat. Most, hogy egyesítették erőiket az Interplay-jel, erre meg is van minden esélyük.



Örömmel tapasztaltam, hogy a nagyok távolmaradásával a kisebb cégeknek is esélyük nyílt a bemutatkozásra. A Theocracyval magyar szereplője is volt a kiállításnak; úgy tűnik, ez a jobb sorsra érdemes stratégiai játék a Ubi Soft segítségével végre révbe ér. A magyarok mellett azonban a csehek, lengyelek, oroszok, sőt, még a bolgárok is határozottan nyomulnak. Legjobban azonban mégis a kis koreaiakon lepődtem meg, akik meglehetősen komoly standot húztak fel, ahol egészen kellemes dolgokat mutattak a látogatóknak. Akinek ez volt az első kiállítása, az biztosan nem hiszi el, hogy ez már csak halovány mása a régi nagy buliknak. Lehet, hogy akkoriban nem voltak ennyien, de bennem mindig úgy élnek azok a rendezvények, mint valami elmondhatatlanul nagy esemény. Az ember hazajött, leült a barátai közé, s órákon át mesélte, mi is történt a kiállításon, s milyen új játékok jelennek meg a következő karácsonyra. Az idén sajnos öt percben össze tudtam foglalni a látottakat. Ez a tendencia aggaszt engem...

ECTS AWARDS

PC game of the year: eastern europe: Half-Life, Sierra
Best PC game of the show: Grand Prix 3, Hasbro Interactive
Best Playstation game of the show: ISS Pro Evolution, Konami
Best Dreamcast game of the show: Ready 2 Rumble, Midway
Best Nintendo game of the show: Donkey Kong 64, Nintendo
Best Multiplayer game of the show: Rogue Spear, Red Storm

Overall best game of show: ISS Pro Evolution, Konami
CTW Award for marketing: Driver, GT Interactive
MCV Best of British Award: Eidos Interactive
PC Publisher of the year: Take 2
Best PC Hardware: NVIDIA GeForce 256

Age of Wonders - Take 2

Amen the Awakening - GT Interactive

Armored Fist 3 - Novalogic

Atlantis 2 - Cryo

GRAND PRIX 3

Gondolom, mindenki emlékszik még a néhány évvel ezelőtti Grand Prix 2 lázra. Éveket vártunk arra a játékra, s a megjelenésekor szomorúan tapasztaltuk, hogy még az akkori erőműveken sem ment szaggatás nélkül. A mostani ECTS-en volt szerencsénk működés közben is látni ezt a fantasztikus programot. Két hatalmas kivetítőn az impozáns monacói pálya ment, s a vállalkozó kedvű játékosok összemérhették ügyességüket. A folytatás ismét Geoff Crammond nevéhez fűződik, aki jól ismert a precizitásáról.

2000.

SIMON THE SORCERER 3D

A második rész végén alaposan megjártam. Gonosz varázslat eredményeként testet cseréltünk a főellenféllel, aki azóta is Simon alakjában követte el gaztetteit a mi világunkban. Sokat kellett várnunk a folytatásra, de a képeket elnézve megérte. A 2D környezetet átment 3D-be, ez csak emelte a színvonalat. A kaland jelleg megmaradt, de e mellett olyan feladványokat is teljesítenünk kell, melyek a 3D környezetre épülnek. A kamera bizonyos helyeken automatikusan átvált Doom nézőpontra harmadik nézetből. A készítők szerint Simon nem veszítette el a humorát sem, tehát hatalmas poénokra számíthatunk ismét. Nem lesz kis falat, s ezt leginkább az 50 NPC bizonyítja.

2000.

▣ Ray Muazyka, a Baldur's Gate fejlesztője jelenleg a Neverwinter Nightson dolgozik. Elmondása szerint lesz Baldur's Gate 2 is, de arról nem volt hajlandó nyilatkozni, mikor.

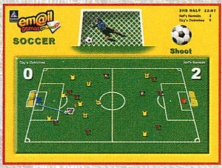
▣ A Blue Byte létszámot csökkentett, de ettől függetlenül sorra hozzák ki az új játékaikat. Jövőre lesz Battle Isle 4, Dragon's Lair 3D, sőt még Settlers 4 is.

▣ A Novalogic jövőre tervezi megjelentetni a Comanche 4-et.

▣ A Saitek gondolt a Quake mániások népes táborára. Új termékük, az Action Pad kifejezetten az ő kényelmüket szolgálja. Kipróbáltam, s tényleg használhatónak tűnik.

▣ A Sierra eszméletlen jó motocross szimulátort hoz ki még az idén.

Monopoly 2 - Hasbro



Em@il Soccer - Hasbro

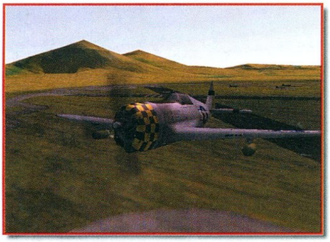
Empire of Ants - Micröids

EVOLVA - Virgin

B-17 FLYING FORTRESS 2

"Mighty Eight" alcímen mutatták be a kiállításon a valaha elkészült legszebb bombázó szimulátort. A 10 munkaállomás közül bármelyik helyet elfoglalhatjuk. Irányíthatjuk a gépet, kezelhetjük a lövegeket, de akár a bombázótiszt kényes szerepkörét is felvállalhatjuk. Ez eddig nem is lett volna olyan nagy szám, de a Microprose programozói megoldották, hogy a lomha bombázók mellett a kísérő, illetve támadó vadászok pilótafülkéjébe is beülhetünk.

Amerikai részről a P-38-as, a P-47-es és a P-51-es vadász fedező tevékenységére vállalkozhatunk, míg a német oldalon a BF-109-es, az ME-262-es, az FW-190-es és a fura ME-163-as gépekkel igyekezhetünk megakadályozni a Fatherland bombázását. Ez a változatosság leginkább a multiplayer résznek kedvez, de a 25 küldetésből álló hadjárat biztosítja az egyedüli játékosok szórakozását is.



2000.

DEEP FIGHTER

Mi is az a Deep Fighter?

Gruffydd Jenkins (Product Manager): A Deep Fighter olyan tengeralattjáró szimulátor, mely sikeresen ötvözi az akció és a stratégiai elemeket, de emellett remek sztorival is rendelkezik.

Kik a fejlesztők, és milyen játékok fűződnek a nevükhöz?

A Criterion csapata nem ismeretlen a nagyközönség előtt. Ők készítették el annak idején a Sub-Culture-t és a Redline Racert.

Milyen járműveket irányíthatunk a játékban?

A hagyományos tengeralattjárókon kívül rengeteg egyéb járművet vezethetünk. A víz alatti páncélosokkal olyan helyekre is eljuthatunk, ahová a nagy hajók nem férnek be. Minden egység fel van szerelve különleges fegyverekkel és szerszámokkal.

Milyen újításokat vezettek be ebben a játékban?

Órákat lehetne erről beszélni. A legjobban a tengeri élővilágra vagyunk büszkék. A halivadékok a tengeralattjáró közeledtére elbújnak a felnőttek közé, halrajok közé navigálhatunk. Az óceán alját hatalmas földrengések és lávakitörések deformálhatják. Minden élőlénynek megvan a maga természetes ellensége és tápláléka.

Milyen ellenfelek lesznek a játékban?

Három alapvető típusról beszélhetünk. A hagyományos tengeri élőlények (pl. óriásrák) mellett kalózok fosztogatják a kolóniáinkat. Később a játékban feltűnnek a ellenséges érzelmű idegen lények, akik ellen csak a fejlett technológia bevetése hatásos.

Milyen lesz a játék felépítése?

Ezt igyekszünk filmszerűen megoldani. Fejezetekre osztottuk a játékot. Gyakran előfordul, hogy csak úgy lehet továbbjutni, ha bizonyos feladatokat már előzőleg teljesítettünk; ilyen például valamelyik mélytengeri barlangrendszer feltárása.

Mi a célja a játéknak?

Meg kell építenünk egy óriási anyahajót, mely segítségével evakuálhatjuk a népességet a veszélyzónából.

Mikor jelenik meg a játék?

Szeretnénk 2000. februárjára befejezni a Deep Fightert.

2000. FEBRUÁR

▣ Az új GeForce256 gyorsító kártyát a Bungie legfrissebb programján (Halo) demonstrálták.

▣ A 3DO megnyitotta Európában a képviseletét. Októbertől ők fogják forgalmazni a saját játékaikat az öreg kontinensen.

▣ A Seven Kingdoms 2 is a Ubi Softnál kötött ki. Úgy tűnik, a cég felvásárolja a bajba jutott játékokat, majd a saját neve alatt piacra dobja őket.

▣ A kiállított gépek nagy hányadában az Intel processzorokat az Athlon, az AMD nagyágyúja váltotta fel.

▣ A GT az ECTS-en mutatta be először a Metal Fatigue című akcióprogramját.

▣ A Logitech a WingMan széria bemutatása mellett Quake bajnokságot is rendezett

Galleon - Virgin

Generation of Descendants - Hicom

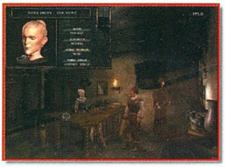
Giants - Interplay

GTA 2 - Take 2

ARCATERA: THE DARK BROTHERHOOD

Nagyon úgy tűnik, hogy az RPG-k mellett az öreg kalandjátékok is kezdenek visszaszivárogni a piacra. Jó példa erre az Arcatera, amely előre renderelt 2D-s kalandjáték. A fantasy környezetben

játszódó programban egy sátánista szekta tevékenységét kell megzavarnunk. Három hét áll a rendelkezésünkre, különben gonosz vezetőjük megöli a jelenlegi uralkodót, s átveszi a hatalmat a városban. Több, mint 200 gyönyörű helyszínt járhatunk be tetszőleges sorrendben. 150 karakter szerepel a történetben, s közülük három még akár csatlakozhat is hozzánk. A hangsúly a kaland részen lesz, de ettől függetlenül harcolhatunk és tapasztalati pontokat is gyűjthetünk. Az MI alkalmazása a játékban egyedülálló. Minden NPC saját személyiséggel rendelkezik, s ennek megfelelően zajlanak napjai. A kereskedők korán reggel felkelnek, bevásárolnak a nagybani piacon, napközben a boltjukban dolgoznak, este elmennek a



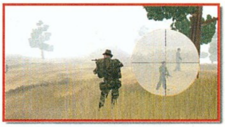
kocsmába, és éjszaka hazatántorognak aludni. Akár csatlakozhatunk is hozzájuk...

Az újrajátszhatóság nagy hangsúlyt kapott. A döntéseinktől függően tíz különböző befejezést kaphatunk.

2000. ELEJE

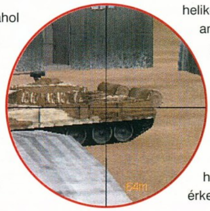
DELTA FORCE 2

Amikor először megláttam a játék grafikáját, azt hittem, tréfálnak velem. Nincs 3D gyorsítás? Mondanom sem kell, hogy rögtön rákérdeztem. Azt a választ kaptam, hogy a DF2 voxelekre épülő motorjának nincs szüksége semmiféle gyorsításra, s különben is, ilyen domborzatot nem is lehet megjeleníteni semmilyen gyorsítókártyával. Nem álltam le vitatkozni, de azért magamban jó erősen megkérdőjeleztem ezt a kijelentést. Ettől függetlenül a Delta Force 2 határozottan kellemes benyomást tett rám. Egy ellenséges bázist kellett megsemmisíteni valahol a hegyek között. A kommandósok (irányítható) ejtőernyőn érkeztek a helyszínre. A mesterlövészek azonnal elfoglalták az általunk megjelölt



pozíciókat. Először az őrtornyokban álló katonák estek áldozatul, majd ezután a kommandósok automatára állították a fegyvereket, s berohantak a bázis területére. A meglepett katonák nem is gondolhattak az ellenállásra. Az ütközet perceken belül véget ért.

Hirtelen egy ellenséges helikopter is megjelent, amely a fedélzeti gépfegyveréből szórta az áldást. Rádión kellett erősítést kérni, amely az Apache harci helikopter képében hamarosan meg is érkezett.



2000. ELEJE

a standján. A tét több ezer font volt, ami igencsak felkorbácsolta a kedélyeket.

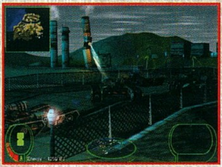
▣ A JoWooD Alien Nation néven mutatta be a kiállításon a Die Völkert.

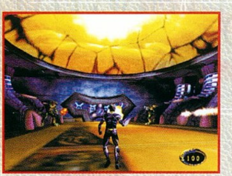
▣ Mivel az Interactive Magic teljes egészében átnyergelt az online üzletágra, több fejlesztés alatt álló játékát (pl. Shadow Company) átadta a Ubi Softnak.

▣ A Cryo standon bemutatták a Devil's Inside-ot, amely akció-kaland-lövöldözős játék. Jobb lett volna, ha egyszerre csak egy stílust próbálnak meg meglovagolni.

▣ Animációs film készült a Raymanből. A Ubi Soft standján hatalmas kivetítőkön mutatták be a filmet, s mindig telt ház volt.

Gunship! - Microprose


Hostile Waters - Rage


MDK 2 - Interplay

Messiah - Interplay

TACHION: THE FRINGE

Ötszáz év múlva a Naprendszert multinacionális cégek uralják. Tökéletes rend uralkodik a bolygókon, de nem mindenki boldog. Szakadárok kis csoportja kivándorol az űr egyik kevésbé barátságos szegletébe.

Feltérképezik a lehetőségeiket, s hamarosan rájönnek, hogy a rendszer ásványi kincsekben igencsak gazdag. Felépítik hát kolóniáikat, de az egyik pénzéhes vállalat szemet vet a kitermelhető ércekre. Megkezdődik hát a küzdelem. E két frakció harcába csöppenünk bele, mint zsoldos. Leginkább az Elite-hez tudnám hasonlítani a játékot, hiszen ebben is űrállomásról űrállomásra repkedünk munkát keresve. Az pedig van bőven. Mindkét fél megbíz feladatokkal, de természetesen egyszer csak döntenünk kell, ki mellé állunk. 10 különböző űrhajó közül választhatunk, s ezeket tetszés szerint fel is szerelhetjük. A bázisokon segítőket toborozhatunk, akik figyelnek a hátunkra, amíg mi a küldetés teljesítésével vagyunk elfoglalva. Játszottam egy keveset a játékkal, s igencsak jó véleménnyel vagyok róla. Hatalmas csillagbázisok és aszteroida mezők törik meg az űr egyhangúságát, s az űrharc is egészen élvezetes volt. Grafikai szempontból talán nem annyira kifinomult, mint az X-Wing Alliance, viszont a lehetőségeink sokkal nagyobbak.

2000. FEBRUÁR

PEACEMAKER

A MASA név nem mond sokat a megszállott játékosoknak, pedig a kiállításon olyan játékot mutattak be, amelyet sok nagy kiadó is megirigyelhetne. Ez a Peacemaker. Egészen véletlenül láttam csak meg, az elképesztően élethű 3D-s környezet tűnt fel. Az egyik fejlesztő rögtön lecsapott rám (meglátta a press badge-emet), s hamarosan olyan részleteket is megtudtam a játékról, amelyek még jobban felkeltették az érdeklődésemet. A producer szerint ez lesz az első olyan RTS, amelyben a gép tanul tőlünk, amit apró példa segítségével mutatott be. Az egyik küldetésben ki kellett szabadítanunk egy foglyot az ellenfél börtönéből. Csak egy csapat katona és két helikopter állt a rendelkezésünkre. Az ellenfél az első küldetésben csak a bázisát védte, s vesztett is, mivel a két helikopter pillanatok alatt szétkapta a tankjait. A következő hasonló helyzetben már számított arra, hogy a játékos a helikopterekhez megy először, ezért oda összpontosította az erőit. A harmadik próbálkozáskor a játékos egyből a bázist támadta meg, mivel azt hitte, hogy az ellenfél a helikoptereknél várja. A gép azonban számított erre az eshetőségre, és ismét a bázisánál várt. Ez a példa is mutatja, hogy a Peacemaker alaposan megizzasztja majd a játékosokat, s végre “okos” gépi ellenfeleket is kipróbálhatunk.

2000. ELEJE

▣ A Rage novemberben dobja piacra az Off Roadot, januárban pedig a Midnight GT következik.

▣ A Sony több, mint húsz új PSX játékot mutatott be a kiállításon, köztük a Gran Turismo 2-t, a Final Fantasy VIII-at és a WipeOut 3-at.

▣ A Real Neverending Story megjelenését a kiadó elcsúsztatta 2000. áprilisára.

▣ A Final Fantasy VIII PC-s fejlesztése is remekül halad, a kiállításon már volt belőle játszható verzió.

▣ Úgy tűnik, az Infogrames és a Gremlin is egyesítette erőit, hiszen a volt Gremlin kapcsolatom az Infogrames standján üdvözölt minket.

▣ Az ECTS legjobb játéka a Hasbro által bemutatott Grand Prix 3 lett.

Off the Road - Codemasters

Offroad - Rage

ONI - Take 2

Phoenix: Deep Space Resurrection - Hasbro

TOMB RAIDER 4

Az ECTS egyik kellemes csalódása. Igazából azt vártam, hogy újabb bőrt húznak le Lara kisasszonyról, de aztán pár perc játszás után a játék hangulata megfogott. Végre szakítottak azzal, hogy a világ különböző pontjaira repítik szegény lányt, s ott keresnek neki valamilyen kalandot. Nehezen tudom elképzelni, hogy az angol metróban Miss Croft bármilyen régészeti leletre bukkanna. A negyedik fejezetben az összes helyszín Egyiptomban található (Kairó, Gíza és Alexandria). Úgy tűnik, visszatértek az első rész hagyományaihoz, s inkább a kaland és puzzle elemekre koncentráltak, s nem az ügyességiekre. Remélhetőleg soha többé nem kell kipixeleznünk az ugrásokat, s inkább a fejtörőkkel foglalják le a játékosokat. Az arzenálunk új fegyverekkel is bővül. Az egyik ilyen a revolver, melyre távcsöves lézerirányzékot szerelhetünk. Ezzel az eszközzel már távolról le tudjuk szedni az ellenfeleinket. A bemutatóban ezt a fegyvert csontváz harcosok ellen lehetett használni. Egyetlen lövés szilánkokra robbantotta a koponyát, s ezután már csak idő kérdése volt a vakon tapogatózó csontváznak beleesnie a szakadékba. Sajnos a végtagok viszonylatában ez a módszer nem működik. Újdonság még a szabadon mozgó kamera is. Ennek alkalmazásával nem okoz többé gondot, hogy a meghúzott kapcsoló a térkép melyik részén nyit meg rejtett átjárót. Ilyenkor a kamera a kapcsoló helyétől megmutatja az átjáróhoz vezető utat. Változott Lara inventory rendszere is, s most már bárhol menthetünk a játék során.

1999. NOVEMBER

TECHNOMAGE: NO HERO BORN

Komolyan mondom, ez a játék tetszett a legjobban a kiállításon. A Sunflowers olyan szoftvert készül kihozni, amely visszahozza a klasszikus játékok hangulatát. Német fiatalok lelkes csoportja készíti a programot, s remélhetőleg sikert is fognak vele aratni. A történet főszereplője olyan fiatalember, aki nem találja a helyét szülővárosában, a Dreamerek között. Erről a népről azt illik tudni, hogy a mágiát tekintik az egyetlen tudománynak, s mindent ennek a segítségével oldanak meg. Hősünknek azonban nagyon nem megy a mágiahasználat, s nem érti, miért. A válasz pedig roppant egyszerű, csak az egyik szülője volt Dreamer, a másik az örök ellenséghez, a Streamerekhez tartozott. Ők semmibe veszik a mágiát, s mindent a gépeiken keresztül oldanak meg. A fiú tehát fantasztikus utazásra indul, melynek végén remélhetőleg megtalálja a boldogságot. A teljes játék kilenc, merőben eltérő grafikájú helyszínt tartalmaz. Fontos szerepet kap az utazás, melyet eszméletlen szép animációkon keresztül mutatnak be. A főhős a megölt ellenfelek és a teljesített feladatok után egyaránt kap tapasztalati pontot. Szinteket ugrik, s ezáltal a tulajdonságai fejlődnek. Nyolc alapvarázslatot ismer, de ehhez még hozzá kell számítanunk még egyszer ennyi upgrade-et. (az alapvarázslat a tűzlabda, az upgrade a meteorvihar). Minden varázslat megjelenítése fantasztikusan néz ki, de persze a hangulat az, ami igazából számít. A TechnoMage tele lesz főellenfelekkel, az ő megölésük nem lesz egyszerű. A fejlesztők egyike megmutatott egy hatalmas madárpókot. Már alig volt valami az életerejéből, amikor hirtelen felfutott a falra, s a biztonságos távolból kezdett el köpködni. Úgy látszik, elege lett a kardból, de nem számolt a tűzlabdákkal.

2000.

▣ A Microids legújabb horror kalandjátékával, a Draculával borzolta a látogatók idegeit.

▣ A Corsairs új küldetéslemezében már spanyol és holland színekben is hajózhatunk.

▣ A nyolcvanas évek népszerű TV sorozata, a Hazárd megye lordjai végre utat talált a számítógépek és

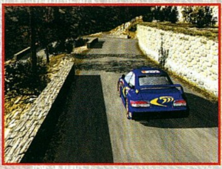
konzolok világába is a Southpeak jóvoltából.

▣ A nyolcvanas évek népszerű TV sorozata, a Hazárd megye lordjai végre utat talált a számítógépek és

konzolok világába is a Southpeak jóvoltából.

▣ A Thief 2 a hírek szerint a System Shock 2 motorját fogja használni.

Pit Droids - UBI Soft

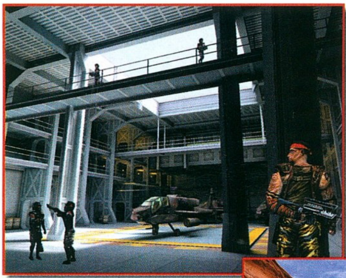

Rally Racing Simulation - UBI Soft

Rayman 2 - UBI Soft

Risk2 - Microprose

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Az Electronic Arts ugyan nem képviseltette magát a kiállításon, de az egyik legértékesebb fejlesztőcsapata, a Westwood kiállította két újdonságát. Az egyik a NOX volt, amelyről már éppen eleget cikkeztünk. Megnyugtatok mindenkit, a fejlesztés remekül halad, és a tervek szerint még az



idén megjelenik. Az igazi csemegét a C&C sorozatra épülő Renegade jelentette, amely nem más, mint a Tomb Raider egybegyúrva a C&C-vel. A béta verzió grafikája nem igazán ragadott meg, de persze ez a hónapok múlásával csak javulhat. A játék főszereplője az első részből jól ismert kommandós, aki hanyag eleganciával lövi fejbe az ellenfeleit, majd "I have a present for you" felkiáltással aláaknázza a SAM site-okat. A szokásos trükkök sem maradhattak el. Két ellenfél esetén elég az egyiket megsebezni. El sem kell mozdítani a célkeresztet, mivel a másik odarohan a sebesült bajtársához segíteni (mondjuk, ezt nehezen tudom elképzelni a NOD katonákról). Az ellenséges bázis területén az összes épületet megtaláljuk. A Hand of Nod határozottan impozáns látványt nyújt. Ezekbe az épületekbe természetesen be is lehet menni. A másik nagy újítás a járművek elfoglalása. Kicsit ledöbbentem, amikor a kommandós lazán ellopta az egyik NOD buggyt, s azzal rallyzott a folyóparton (fel

is borult vele). Erre beindult a fantáziám, s megkérdeztem az egyik fejlesztőt, lehet-e az Orca helikoptereket is vezetni. Nem lepődött meg a kérdésen, s biztosított, hogy az eredeti játékban található összes járművet irányíthatjuk.

2000.

WARCRAFT 3

A Blizzard bejelentését, miszerint új játékot kívánnak bemutatni az ECTS-en, hatalmas érdeklődés kísérte. A meghirdetett sajtótájékoztatóra be sem fért mindenki, ezért kénytelenek voltak másodikat is tartani. A jól értesültek tudni vélték, hogy a Warcraft 3 bejelentése történik meg, de biztosat senki sem tudott. Aztán kiderült, hogy mégiscsak nekik volt igazuk, de sajnos két játékképen és három extra grafikán kívül nem mutattak be semmit. Jómagam kicsit csalódott voltam, mivel volt időm megismerni a Blizzardot. Ha csak ennyit mertek megmutatni a játékból, akkor az azt jelenti, hogy még legalább két év kell az elkészültéig (remélem, nem nekem lesz igazam). Meglepően kevés információt árultak el a játékkal kapcsolatban. Egyetlen rövid animációt játszottak le, melyben az ork grunt küzdött az ember harcossal. Hirtelen meteorzápor hullott az égből, s feltűnt az első démon, aki pillanatok alatt végzett a két szerencsétlennel. A játékból a két képen kívül semmit sem mutattak. Állítólag hat faj közül lehet választani. Az emberek, az orkok és a démonok már biztosak, de a másik három egyelőre még bizonytalan. Valahogy az volt az érzésem, hogy ők maguk sem tudják, milyen osztályok lesznek még. A harmadik részben megnövekszik az RPG elemek szerepe. Az egységeink szinteket lépnek, labirintusokban barangolhatnak és az ott talált varázstárgyakat a harcban használhatják. Az összegyűlt újságírók szemmel láthatóan szerettek volna még egyéb részleteket is megtudni a játékról, de az idő rövidsége miatt (no meg az előadó szerintem a feltett kérdések kilencven százalékára nem is tudott volna válaszolni) hamar befejezték a bemutatót. A Diablo 2 megjelenése után legalább lesz olyan program, amelyikre ismét éveket várhatunk.

Hivatalos (Blizzard) megjelenés 2000., az én véleményem az, hogy majd 2001. karácsonyán játszhatunk is vele.

2000.

▣ A Wild Wild West láz alig ült el a mozikban, máris itt a számítógépes adaptáció, a Knights Templar.

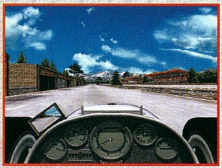
▣ A Digital Integrations F/A-18 szimulátora annyira jól sikerült, hogy már a Pentagon is elismerte, s használja a különböző bemutatókon.

▣ A Midas is benevezett a motocross bajnokságba. Extreme Motocross néven hozza ki az új őrületet november 14-én.

▣ Csak piknikezni akartak, de az űrhajójuk lerobbant, s a Földön rekedtek. Ők a Stupid Invadersek, akik fantasztikus kalandjáték formájában 2000. elején megszállják a winchesterünket.

▣ A Criterion bemutatta a RenderWare harmadik részét. Ez inkább a játékfejlesztőknek

Seven Kingdoms 2 - UBI Soft



Spirit of Speed 1937 - Microprose

Stupid Invaders - UBI Soft

Summoner - THQ

OPPOSING FORCE

Az akciójátékok közül nálam ez vitte el a babérkoszorút. Nem kedvelem a küldetéslemezeket igazán, mivel nagyon sok esetben csak néhány új pályát csapnak a meglévőkhöz. Az Opposing Force esetében azonban ez másként fest. A fejlesztők elmondták, a mission disk mérete megközelítőleg a Half-Life negyven százaléka lesz. Ez azért már valami. Egy halom új fegyvert - emberit és idegent egyaránt - építettek be a játékba. A leggusztustalanabb az, amikor élő kis idegent használunk rakétavetőnek. A hozzá való töltény gomba módra nő, amelyet aztán időről-időre le kell szüretelnünk. A legjobb az volt, amikor belelőttek ezekbe a telepekbe, mire az egész felrobbant, s a lövedékek gumilabda módjára pattogni kezdtek a szobában. A küldetések nagy része a Földön játszódik, s most kommandóst kell alakítanunk. Az ő feladatuk volt megküzdeni az idegenekkel, s biztonsági okokból végezni a túlélőkkel. Aztán fordult a kocka, mert ők is célponttá váltak. Az új takarítóbrigádot a CIA küldte: fekete egyenruhában és fekete símaszkban végzik el a piszkos munkát. Nagyon odafigyeltek a hangulatra. A feszültség fokozására külön jeleneteket rendeztek meg. A kommandós olyan terembe lépett be, ahol nem volt kijárat. Vissza már nem tudott fordulni, mivel berobbant az alagút, amelyen keresztül bejött. A kör alakú plató szép lassan szétrobbant, s alul savfürdő hullámzott. Már úgy tűnt, mindennek vége, amikor az egyik utolsó robbanás alkalmával a felső szint korlátja letörött, s azon keresztül feljutottunk a második szintre. Alig fújtuk ki magunkat, amikor a savszint emelkedni kezdett… A poént nem lövöm le, ezt mindenkinek át kell élni.

THREE KINGDOMS 2

Meglepő módon a koreaiak mutatták be a legszebb valós idejű stratégiát. Képesek voltak azért Londonba repülni, hogy betörjenek az európai piacra. Ahogy elnéztem a grafikát, erre minden esélyük meg is van. A programban három teljesen különböző civilizáció küzd egymással. A középkori Európa összes ismert figurája szerepel a fegyvertárban. Ilyen a gólem, a vízköpő, a sárkány és a lovag. A második faj nem is él, ők a robotok. Náluk egyértelműen a mechanikus szerkezetek a favoritok. A harmadik faj a távoli Kína mitológiájából származik. Erősen érezhető rajtuk a manga beütés, de ez szerintem egyáltalán nem baj. A program meglepő módon még csak a Voodoo 1-es kártyákat támogatja. Tekintve, hogy ott csak 2MB memóriát használhatnak, szinte csoda, amit kihoztak a játékból.

A varázslatok fontos szerepet kaptak. Az egyik shaolin szerzetes például forgószelet idézett meg, amely felkapta a közelben álló ellenfeleket, megpörgette őket a levegőben, majd a végén belevágta őket a földbe.

A kiállításon megfigyelhető volt az RPG elemek térhódítása a stratégiai játékokban is. A karakterek a Three Kingdomsban is szinteket léphetnek, s a küldetések során felvett fegyvereket és varázstárgyakat később továbbvihetik (ugye, milyen kísérteties a hasonlóság a Warcraft 3-mal). Mindenesetre nem árt odafigyelni erre a programra, mert ha egyszer elkészül, akkor Blizzardnak alaposan újra kell gondolnia a Warcraft 3 kulcselemeit.

1999. NOVEMBER

2000.

jó hír, akik októbertől évi 1000 dollárért bérelhetik a rendszert.

▣ A Lucas Learning két új, főként gyerekeknek szóló játékot jelentet meg Pit Droids és Yoda's Challenge néven.

▣ A Novalogic október nyolcadikára tette az Armored Fist 3 megjelenését.

▣ A Colin McRae szimulátorból eddig összesen másfélmillió darabot adtak el. Ideje volt tehát elkészíteni a második részt, amelyet a Codemasters fog kiadni a jövő év elején.

▣ A következő Carmageddon tovább csúszik. Az SCI csak 2000. tavaszára tervezi minden idők legfelkavaróbb autóversenyének folytatását.

▣ A Nocturine, a Take 2 legújabb horror kalandjátéka a

Suzuki Alstare Extreme Racing - UBI Soft

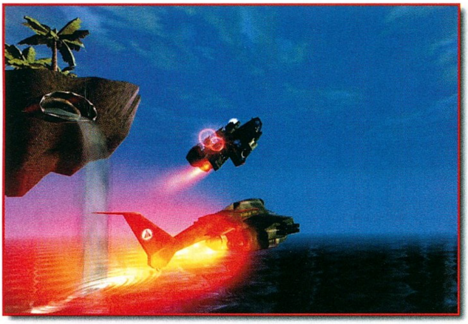
Carmageddon 2000 - SCI

Team Alligator - GT Interactive

The Real Neverending Story - Discreet Monsters

INCOMING FORCES

A Rage most, az őszi ECTS-en mutatta be a nagysikerű Incoming (négymillió darab fogyott el belőle világszerte) folytatását, az Incoming Forcest. A második részben a szerepek felcserélődtek. Most a földi inváziós flotta előrenyomulását kell megakadályoznunk minden



erővel. Az idegen védelem élén fejeként kell küldetésről-küldetésre visszaszorítanunk az agresszorokat. 21 misszión és négy különböző világon keresztül folyik a harc, melynek végén gigantikus, mindent eldöntő ütközetben számolhatunk le végleg az inváziós flottával. Tíz különböző járművel harcolhatunk, s ezek közül bármelyiket kiválaszthatjuk a hadjárat alatt. Apropó hadjárat. Ebből is van négyféle, melyek elején négy különböző karaktert választhatunk ki. A történet más lesz, ha mondjuk titkos ügynökkel indulunk, és más, ha harci pilótával. A harc mellett lehetőségünk lesz némi taktikázásra is, a megfelelő feltételek mellett még akár saját, egyedi képességekkel ellátott egységeket is kifejleszthetünk. A készítők elárulták, hogy az Incoming Forces az első játékok között lesz, melyek kihasználják majd a DirectX 7 lehetőségeit.

2000.

DRAGON'S BLOOD

Amint megláttam a Dragon's Blood képeit, egyből a déjá vu érzés kerített hatalmába. Hoppá, hiszen én ezt a programot ismerem, legalábbis láttam már nagyon

hasonlót. Azonnal a Die by the Sword címe ugrott be. Szinte egy az egyben annak a koppintása. A fő hangsúly a Dragon's Bloodban is a harcra lett helyezve, de a készítők ezúttal is előtérbe helyezték az RPG elemek fontosságát. A hatalmas fegyverarzenál helyett (melyből amúgy sem használnánk sokat) csak négy alaptípusból választhatunk. Ezek viszont fejleszthetők, tehát minden egyes fegyver öt szintet képes fejlődni. Ez azt jelenti, hogy míg az egyes szintű kard "csupán" lemetszi az ellenfél végtagját, addig az ötös szintű már tüzet lövell ki magából, s halálra égeti a rosszfiúkat. Három karaktertípus közül választhatunk (Harcos, Papnő, Varázsló), melyek mindegyike különböző sajátos képességekkel rendelkezik. A főellenfelek ismét feltűnnek (érdekes módon kezdenek divatba jönni). Ezeket nem lehet ész nélkül leverni, mindegyikhez szükség lesz valamilyen cselre.

1999. TELE

harmincas évek Amerikájába repít minket vissza. Októberben kezdődhet a borzongás!

▣ Az Iron Strategy kiadót keres. Az orosz nemzetiségű csapat az ECTS-en reméli megtalálni azt a csoportot, amelyik hajlandó tőkét fektetni ebbe a programba.

▣ Az Anco októberben debütál a Player Manager 2000 programjával.

▣ Aki szereti a repülőterek hangulatát, és van érzéke a szervezéshez, az januárban igencsak meg lesz elégedve. Az Airport Inc.-ben a szó legszorosabb értelmében minden hozzánk fog tartozni a mellékhelyiségek tisztításától kezdve egészen a VIP vendégek fogadásáig.

▣ A TechnoMage egyik főellenfele a hatalmas pók,

Theocracy - UBI Soft

Traffic Giant - JoWood

Trickstyle - Acclaim

X-Com Alliance - Microprose

INVICTUS

A görög mitológia valahogy elkerülte eddig a játékfejlesztők figyelmét, de azt hiszem, az Interplay az Invictussal betölti ezt az űrt. A játék Homérosz korába repíti vissza a játékost, akinek az a feladata, hogy bebizonyítsa: még az egyszerű halandók is képesek félisteni hőstettekre. El lehet felejteni a bonyolult erőforrás managementet, a lényeg nem ez. Most csak arra kell koncentrálnunk, hogy minél jobban kihasználjuk a négytagú csapatunk erejét, amelyet mi válogatunk össze a már teljesített pályákról. A karakterekre nagyon kell vigyáznunk, mivel továbbvisszük őket a következő pályákra. Végre olyan játék, amelyben a lehetőségünk van arra, hogy az első küldetéstől az utolsóig ugyanazzal a karakterrel menjünk. A játékban a görög mitológia szinte valamennyi ismert alakja megjelenik.

1999. TELE

FORD RACING

Az Empire exkluzív szerződést kötött a Forddal, miszerint az új autó-szimulátorukban csak Ford járműveket állíthatnak a rajtvonalhoz. A teljes választék ott lesz, bár nekem legjobban az új Focus modell dobogtatta meg a szívemet. Érdekes módon a program nem támogatja a többjátékos üzemmódot LAN-on és Interneten keresztül, de meg tudja osztani a képernyőt. Így egyszerre akár négyen is versenyezhetnek egymással egyetlen monitort használva. A program a részletességet tekintve egészen jó, bár nekem voltak gondjaim az irányítással. Ezen az egyik programozó csak nevetett, s hirtelen mozdulattal két kerékre állította az autót. Volt is részemről nagy meglepetés, mert ilyet azért ritkán látni komoly szimulátorban.
A program még jó messze van a kiadástól, de azt már most lehet látni, hogy méltó ellenfele lesz bármelyik autóversenynek.

Mocsy

2000.

amelyet az egyik programozó madárpókjáról modelleztek. A nyolclábú kedvenc természetesen gázsit is kapott, ami jelen esetben két sáska volt.

▣ A Talon Soft a Csendes óceáni harcoknak állít emléket Rising Sun című stratégia játékával.

▣ Hamarosan a boltokban az EverQuest küldetéslemeze. Az eredeti még mindig hiánycikk Londonban, összesen három darabot sikerült vennünk belőle.

▣ A FIFA sorozat bekerült a 2000-es Guiness rekordok könyvébe, mint a "Legtöbb példányban eladott foci program". Gratulálunk!

▣ A Take 2 kapta az év kiadója címet az őszi ECTS-en.

Mocsy

CD GALAXIS

A legigényesebb és legszélesebb játékválaszték!

Ha meguntad a hamis igéreteket, a soha meg nem érkező újdonságokat és a kibontott, használt dobozokat, akkor itt az ideje, hogy elnézz hozzánk, és

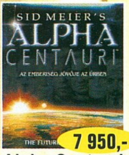
TALÁLKOZZ AZ IGAZI JÁTÉKVILÁGGAL!

Nálunk az ország legjobb programkínálata vár, kizárólag eredeti, bontatlan, originál kiadásban – hogy valóban a legjobban vásárolhass. Plusz minden héten újdonságok, új akciók!

Action Hall Of Fame	7 950
(4 játék: Interstate 76, MDK, Carmageddon, Mechwarrior 2 Mercenaries)	
Adventure Hall Of Fame	7 950
(5+1 játék: Broken Sword 1+2, Die By The Sword + Mission Fallout, Stonekeep)	
Age Of Empires Gold	11 950
Age Of Empires 2	JÖN
Ages Of Myst	9 950
(Myst 1 + Myst 2 Riven)	
Aliens vs Predator	9 950
Alpha Centauri	7 950
Archimedian Dynasty	3 950
Armored Fist 3*	9 950
Baldur's Gate	9 950
Baldur's Gate Mission	5 950
Balls Of Steel	4 950
Biggest Names 2	7 950
(FIFA 98, Need For Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Dark Omen)	
Billiard Clubhouse	9 950
Blood 2	6 950
Capitalism Plus	3 950
Carmageddon 2	3 950
Champ. Manager 3	7 950
Civiliz.: Call To Power	9 950
Civiliz.: Test Of Time	10 950
Colin McRae Rally	5 950
Compilation Racing	7 950
(Screamer, Screamer Rally, Ignition, Test Drive 4, Test Drive Off Road)	
Compilation Sport	7 950
(Virtual Pool 2, Tilt, Powerboat Racing, Screamer 2, Snooker)	
C&C Tiberian Sun	9 950
Commandos BtCoD*	5 950
Conflict Freespace	3 950
Croc*	2 950
Croc 2*	9 950
DarkStone*	9 950
Descent 3	9 950
DethKarz	2 950
Drakan	9 950
Driver*	9 950
Duke Nukem 3D Plus	5 950
(alap + kiegészítők)	
Dungeon Keeper Gold	3 950
Dungeon Keeper 2	9 950

Earth 2140 Dlx	2 950
Expendable	9 950
Extreme Assault	3 950
F-16 / MiG 29	6 950
FA Premier L. Stars	9 950
Falcon 4.0	9 950
FIFA Soccer 98	4 950
Fighter Squadron	5 950
Fleet Command	9 950
Flight Unlimited 2	5 950
Flight Unlimited 3*	9 950

Half-Life Spec. Ed.	10 950
Heavy Gear 2	7 950
Heroes Of M&M 3	9 950
Heroes Of M&M 3 Miss.	JÖN
Heroes Of M&M Comp.	9 950
Hidden & Dangerous	9 950
Homeworld*	9 950
Imperium Gal. 2 Naptár	1 950
(Falinaptár poszter képekkel)	
Imperialism 2	9 950
Industry Giant	5 950



7 950,-

Alpha Centauri

3 950,-

Shogo M.A.D.

5 950,-

Myth 2

7 950,-

Champ. Manager 3

7 950,-

Superbike

4 950,-

MegaPak 8

4 950,-

MegaPak 9

7 950,-

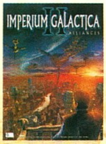
Biggest Names 2

Fly	10 950
Force 21	9 950
Freespace 2*	9 950
Gabriel Knight Anthol.	6 950
(GK 1+2, regény, zene)	
Game Commander	9 950
Gangsters	5 950
Get Medieval	4 950
Gold Games 3	13 950
(23 teljes játék német nyelven)	

Jack Orlando	1 950
Jagged Alliance 2	9 950
Jazz Jack Rabbit 1+2	4 950
Kingpin	10 950
Knights & Merchants	5 950
KKND Extreme	3 950
Lands Of Lore 3	9 950
Larry's Casino	4 950
Live Wire	2 950
M1 Tank Platoon 2	4 950

Miért érdemes nálunk törzsvásárlónak lenned?

Mert a legkényelmesebb feltételekkel jár:
- Örök érvényű, ingyenes kártya
- Soha ki nem merülő kedvezmények
- A legszabadabb felhasználási mód, nincsenek kötelezettségek
- Kényelmes bevezető ár az újdonságokra
- Kizárólag bontatlan, minőségi termékek széles választékban



INGYENES AJÁNDÉK!

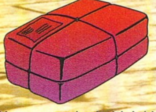
Ebben a hónapban minden vásárlónkat, a vásárlás értékétől függetlenül

ajándék poszterrel

lepjük meg ingyenesen!

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Az ország egész területére.

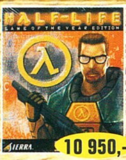


Hívj minket, hogy akár már másnap a legjobb játékokkal játszhass!

Telefonszámunk:

361-4061

Vagy gyere be boltjainkba, hogy személyesen válogathass a legjobb, legfrissebb játékok közül!



10 950,-

Half-Life Spec. Ed.

9 950,-

TA Kingdoms

9 950,-

Pandora's Box

9 950,-

Shadow Man

Budán:

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körtérnél)
Telefon/Fax: 361-4061
Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 10-18h

Pesten:

1072 Budapest, VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél)
Telefon: 321-1565
Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 10-18h
Szombat 10-13h

Internet honlap: www.cdgalaxis.hu – Friss árlista 0-24h: FaxBank 2-333-666 / 2345 #

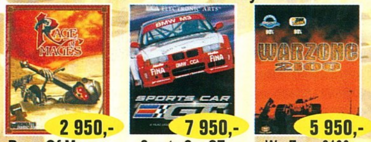
NE VÁRJ TOVÁBB!

Egész hónapban rendkívüli kedvezmények a Compfair k állítás tiszteletére!

Magic & Mayhem	2 950
MegaPak 8	4 950
(10 teljes játék: Broken Sword, Master Of Orion 2, Screamer 2, Mechwarrior 2, Sim City 2000, iM Abrams 2, Return To Zork, Deadly Games, J. Nicklaus 4...)	
MegaPak 9	4 950
(8 teljes játék: Civilization 2, Pro Pinball 2, Interstate 76, Discworld 2, D.Derby 2, iF22, J.N. 5, Admiral Sea)	
MDK (+ 3 j.)	7 950
Mig Alley	9 950
Might & Magic VII	9 950
Myst + Riven	9 950

Pandemonium 2	3 950
Pandora's Box	9 950
Panzer General 2	4 950
Panzer General 3D*	9 950
Premier Manager 99	7 950
Prince Of Persia 3D*	9 950
Pro Pinball 3: Big Race	5 950
Rage Of Mages (eng.)	2 950
Railroad Tycoon 2	7 950
Railroad Tycoon 2 Miss.	5 950
Railroad Tycoon 2 Dlx.	11 950
(alapjáték + küldetéslemez)	
Rainbow Six	6 950
Rainbow Six Mission	4 950
Rainbow Six Gold	9 950
Rainb. Six Rogue Spear	JÖN

DethKarz — Heavy Gear 2



Rage Of Mages — Sports Car GT — WarZone 2100

Gangsters — Carmageddon 2 — KKND Extreme

Settlers 3 Mission	3 950
Settlers 3 Miss. Amazons	JÖN
Settlers 3 Gold	9 950
(alapjáték + küldetéslemez 1)	
Shadowman	9 950
Shanghai Dynasty	4 950
Shogo M.A.D. (eng.)	3 950
Silver	10 950
Sim City 3000	9 950
Soul Reaver*	9 950
Speed Busters	9 950
Spellcross	2 950
Sports Cars Racing GT	7 950
StarCraft Battlechest	11 950
(alapjáték + Brood War + sg.)	
Star Trek Birth OT Fed.	10 950
Star Wars Episode One:	
Insiders Guide MM	9 950
Phantom Menace	9 950
Racer	9 950
Star Wars:	
Behind Magic MM	9 950
Jedi Knight Gold	9 950
Rogue Squadron	9 950
Shadows Of The Emp.	5 950
TIE Fighter Collector	2 950
X-Wing Alliance	9 950
X-Wing Collector 3D	9 950
X-Wing vs TIE Gold	7 950
StreetWars	9 950
Superbike	7 950
System Shock 2*	9 950
Tiberian Sun	9 950
TOCA Touring Car 2	7 950
Tomb Raider Gold	5 950
Tomb Raider 2 Gold	5 950
Tomb Raider 3	6 950
Toonstruck	2 950
Total Ann. Kingdoms	9 950
Transport Tycoon Dlx	3 950
Trespasser (+ 5 j.)	7 950
Unreal	5 950
Unreal Gold	9 950
Vegas Casino 2000	9 950
Vészhelyzet	2 950
Vicious Compilation*	9 950
(3 teljes játék: Resident Evil 2, Unreal, Carmageddon 2)	
Wargasm	5 950
WarZone 2100	5 950

* = Hamarosan megérkezik

Áraink a törzsvásárlói kedvezményeket és az áfát tartalmazzák.

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Akcióink a készletek erejéig, ill. október 31-ig érvényesek.

A leginkább várt real-time stratégia a Westwood-tól

VÉGRE MEGJELENT!

Ha még nem vagy a törzsvásárlónk, de nálunk veszed meg az AKCIÓS Tiberian Sun-t, akkor megajándékozunk az örök érvényű kártyánkkal, mellyel mindig OLCSÓBBAN vásárolhatsz boltjainkban!

C&C Tiberian Sun

\+
Törzsvásárlói kártya
\+
Poszter ajándék
\+
Színes akciós katalógus

9.950 Ft

Myth 1: Fallen Lords	3 950
Myth 2: Soulblighter	5 950
Nascar Road Racing	9 950
Need For Speed 3 (+5j.)	7 950
Need For Speed 4	9 950
NHL 2000*	9 950
Oddworld	3 950
Official F1 Racing	7 950
Operation Art Of War 2	9 950
Outcast	7 950

Rally Bajnokság	2 950
Requiem	9 950
Re-Volt	9 950
Revenant*	9 950
Rollercoaster Tycoon	9 950
Sampras Tennis	2 950
Sanitarium	9 950
Screamer 2	2 950
Settlers 2	3 950
Settlers 3	6 950

Re-Volt — System Shock 2 — Jagged Alliance 2 — Drakan

MULTIMÉDIA:	
Il villágh. nagylexikona	6 950
Ady Összes Művei	4 950
Állatok birodalma	5 950
Angol Kiejtés Iskola	4 950
Beszélő Szótár Angol	6 950
Beszélő Szótár Német	6 950
Beszélő Képes Angol	6 950
Beszélő Képes Német	6 950
Biblia 5.0	3 950
Clip-Dic tagjai	3 950
Computer Iskola	5 950
Cyberpakk 1	6 950
Cyberpakk 2	7 950
Cyberpakk 3*	6 950
Cyberpakk 4*	6 950
Európa Atlasz 99	5 950
Éléstár	3 950
Irodalmi Lexikon	5 950
Játszóház 1	4 950
Játszóház 2	4 950
Játékos meseklub 1	4 950
Játékos Angol Klub 1	4 950
Játékos Angol Klub 2	4 950
Lopva Angolul tagjai	4 950
Magyar Fontok és Clip.	5 950
Magyaro. Autóatlasza	5 950
Manó Angol	4 950
Manó Élővilág	4 950
Manó Kaland	4 950
Manó Matek	4 950
Manó Matek 2	4 950
Manó Muzsika	4 950
Manó Német	4 950

Magix Dance Maker	12 950
Music Maker 2.0	3 950
Music Maker 3.0	6 950
Music Maker 2000	12 950
Music Maker 2000 Dlx	19 950
Music Studio 2000	12 950
Music Studio 2000 Dlx	19 950
Music M. hangminták	4 950
Művészeti Lexikon	5 950
Nagy Képes Világtört.	3 950
NyelvLabor tagjai	4 950
Nyelvmester tagjai	4 950
Nyelvstúdió tagjai	5 950

Magix Music 2000 sorozat

Pallas Nagy Lexikona	4 950
Pannon Enciklopedia	3 950
Révai I-XXI	1 450
Révai I-X. (text is)	2 950
Révai XI-XXI (text is)	3 350
Verstár 98	4 950
Vicctár	1 950
Világatlasz 99	6 950
Windows 98 Kalauz	2 950

Lemmings Revolution

Sok-sok évvel ezelőtt, még az Amigás időkben, amikor még a Guru is csak lemezen megjelenő kis lelkesedés volt, megjelent egy játékkiadó, melynek a gondozása alatt születendő játékok mind, egytől egyig minőségi software-t takartak. Ez a cég a Psygnosis volt, s e játékok voltak azok, melyekre ha visszagondolok, kellemes borzongás fut végig testemen, s csak szánni-bánni tudom, hogy jó öreg ketyerém ma már csak feledhetetlen emlék. Emlék, mely megannyi barátság kezdetét jelentette.

A Psygnosisnak játékokat készítő kis csapatok közül toronymagasan kiemelkedett, s vált aranytojást tojó tyúkká a DMA Design néven köztudatba került, s máig is létező team, mely eredeti játékötleteivel a kor meghatározó „eseményévé" volt.

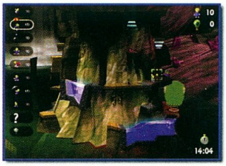
Legelső hatalmas sikerüket apró, zöld hajú, mindazonáltal meglehetősen birkamód menetelő teremtményeiknek köszönhették, melyek parányi lábaik által keltett dübörgése hatalmas visszhangot idézett elő az Amigás társadalom „JÁTÉKRA" éhes közönségének köreiben.

Talán sokan már tudják, miről is beszélek, azonban akik akkor kimaradtak, most újra átélhetik,

érezhetik, élvezhetik. Idén karácsonykor a Lemmingek feltámadnak, s legújabb kalandjukban minden bizonnyal ugyanolyan sikeresen menetelnek keresztül agytekervényeinken, mint anno.

ÁRKON, BOKRON ÁT

A lemmingek hatalmas tömegekben masíroznak árkon, bokron keresztül. Lobogó zöld

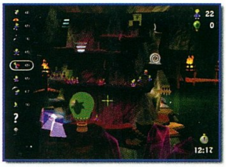


hajuk alatt elhelyezkedő apró fejecskéjükbe azonban nem szorult éppen túl sok ész, mennek egyenesen az orruk után, túlélésük kulcsa egyetlen ember kezében van... Igen, TE vagy az, aki a kicsiny teremtmények társadalmát átvezetheted életük újabb, minden eddiginél nagyobb kihívást jelentő kalandján. A feladat ugyanaz, mint egykoron Amigán: meginduló lemmingjeinket kell a kijáratig terelgetnünk úgy, hogy közben a rendelkezésre álló jártasságok segítségével (ásás, hídépítés, hegymászás, csákányozás stb.) átvezesd őket a legagyafúrtabb csapdákon. A feladat persze nem egyszerű, hiszen minden egyes jártasságból csak bizonyos mennyiség áll rendelkezésre, s e tulajdonságok megfelelő kombinációjának felhasználása igencsak meg fogja izzasztani szürkeállományunkat. Régen mindez 2D-ben történt, s őszintén szólva én most is ezt vártam, persze 1999-es színvonalon. Ennek ellenére azonban a technika és a tudomány diktatórikus tornádója sajnos a lemmingek társadalmán is átsöpört meghajlásra késztetve őket, s rájuk erőltetve a 3D-s gyorsítókártyák kihasználását.

Sebaj, így legalább a játék dobozán csillogó-villogó screenshotokban gyönyörködhetünk, mindazonáltal szerencsére a 3D-s környezet funkcionális szerepet tölt be, s lemmingjeink csakúgy, mint régen csak X és Y koordináták mentén közlekedhetnek. Ez az ál 3D-s rendszer leginkább a Pandemoniumra emlékeztet, s ha rápillantotok a játékból vett képekre, azonnal világossá válik számotokra, mire gondolok.

A már említett tulajdonságok, melyek végrehajtására egerünkkel rábírhatjuk lemmingjeinket, megegyeznek a legelső részben alkalmazhatókkal (a készítők ugyanis meglovagolták egykoron hatalmas sikerüket, s később újabb epizódokkal álltak elő, melyek csak halvány árnyékai voltak a nagy elődnek). Így megmaradt az ásás (függőlegesen lefelé, illetve egyenesen előre), csákányozás (körülbelül 45 fokban lefelé), hegymászás, hídépítés, blokkolás, robbantás (melynek mindenképpen az egyik lemmingünk látja kárát) illetve az ejtőernyőzés (mellyel akármekkora magasságokból levethetjük magunkat).

Jómagam, mint már említettem, megelégedtem volna a régi klasszikus Lemmings SVGA-s változatával, s ugyanúgy mohón estem volna neki a Psygnosis



logikai játékának, mint réges-régen, azonban a készítők nem érték be ennyivel. Legújabb jövevényükben megjelentek a kapcsolók, melyekkel hidakat, ajtókat aktiválhatunk, a teleportok, a különféle csak egy bizonyos ideig ható gyorsítók, dobbantók, s egyéb nyalánkságok, valamint különböző különleges képességek, melyek mivoltát egyelőre sűrű homály fedi. Óriási meglepetés a játék gépigénye, mely a mai viszonylatokhoz képest szerénynek mondható: a tökéletes futtatáshoz a program megelégszik 166 MHz-es processzorral, 16 MB rammal és 4 MB-os 3D-s grafikus kártyával.

Összegezve, a látott demó alapján a Lemmings Revolution igazi sikerprogram lehet a logikai játékok amúgy szerény palettáján, mindehhez csak agyafúrt pályákra és fantáziára lesz szüksége, melynek köszönhetően a Lemmings egykoron híressé vált.

Sasa

Final Fantasy VIII

Mikor a PSX dédelgetett üdvöskéje, a méltón világhírű Final Fantasy sorozat hetedik része végre PC-n is megjelent, az emberek megőrültek. A szerepjátékosok köre szinte azonnal két csoportra oszlott: az egyik istenítette a programot, a másik már a címe hallatán is rosszul lett - nagyon kevesen voltak, akiket a bolondéria hidegen hagyott.

Én a rajongók közé tartoztam, mert ez a játék valami olyat nyújtott nekem, amit addig még egy sem. Hosszan tartó és felhőtlen szórakozást, amelyben a kihívást nem azt jelentette, hogy éjszakákon

át próbálok rájönni, mit rontottam el, ami miatt nem tudok továbbjutni; egyszerűen csak hagynom kellett, hogy sodorjanak az események. Hiszen - mint az ellentábor többször kifejtette - jóformán elég volt, ha az ember nyomva tartotta az előre nyilat, a többit a gép magától elvégezte. Van ebben némi igazság, de azért ennél jóval többről van szó.

Kell, hogy legyen ebben a sorozatban valami egyedi, különben nem fordulhatott volna elő, hogy (nem túlzok) a japán PSX-es verzió megjelenésének napján már nyitás előtt kilométer hosszan kígyózzon a türelmetlen játékosok sora, és az amúgy bőséges készlet a legtöbb helyről azonnal elfogyjon.

Mindenesetre, ami engem a hetedik részben leginkább megragadott, az a történet volt, mely teljesen mentes az amerikai és angol sablonoktól: nem természetidegen, tökéletesen logikus gondolkodásra kényszerít, hanem „odabent", mélyen piszkál meg valamit. Mikor a főhős elvesztette társát, együtt szenvedtem vele, olyan érzések ébredtek bennem, melyeket csak a legtökéletesebb illúzió vagy a valóság tud megteremteni.

Nos, a hírek szerint a legújabb rész legalább ilyen életteli, ha nem még varázslatosabb. Mindenesetre a szereplők kinézete jobban megközelíti a valóságot, a karakterek sokkal arányosabbak lettek, de azért megtartották manga jellegüket. Ezáltal az átvezető animációk is meghökkentő átalakuláson mentek keresztül. A cégnél, ahol dolgozom, a grafikusok majdnem elsírták magukat, mikor meglátták a tökéletes mozgású nők libbenő szoknyáit, a szélfútta hajtincseket, a sokatmondó kacsintásokat. Hiába, a technika fejlődik, de ezek az animátorok akkor is hihetetlenül profik.

Jelentős változások történtek a kezelés terén is. Ha sikerült kitanulnod a hetedik rész matéria alapú varázslatrendszerét, akár el is feledheted az ott tapasztaltakat, mivel mostantól az ellenfelektől elszívott varázserővel kell gazdálkodnod. Külön parancs van a

harcok során, amellyel „begyűjtheted a képességeket", melyeket aztán meghatározott szabályok szerint fordíthatsz támadásra, védekezésre, avagy tulajdonságnövelésre.

Természetesen a leglátványosabb effektek, a megidézhető lények sem maradhattak ki, de most sokkal közvetlenebb kapcsolatba fogsz velük kerülni. Nem csupán szép varázslatok lesznek, hanem egyben veled összhangban létező, módosító erők is. A képességeik kihatnak a tieidre, új tulajdonságokkal ruháznak fel, sőt még vásárláskor is hasznukat veheted.

Ha már a vásárlásnál tartunk: többé nem lesz szükség fegyvereid lecserélésére. Hűséges, pusztító eszközeid a történet elejétől a végéig veled maradnak, ám a végrehajtható módosításoknak köszönhetően rövidesen a készítőjük sem ismerné fel őket.

Bizonyos alkatrészek összegyűjtése után az árusoknál feltuningolhatod erejüket, új támadási módokra, és ki tudja, mi egyébre teheted alkalmassá őket.

A cikk végére hagytam a legérdekesebb hírt. A szokásos kalandokon túl a kártyaasztalnál is próbára kell tenned a szerencsédet – és kombinációs készségedet -, ahol a Magic: The Gatheringhez hasonlítható, ám teljesen eltérő szabályrendszerű gyűjtögetős játékban győzheted le ellenfeleidet. Fogalmam sincs, a szórakoztatáson felül mi ennek a szerepe, de állítólag pillanatok alatt bele lehet szeretni.

Ehhez kapcsolódóan megemlíteném, hogy papír formájában is találkoztam Final Fantasy 8 kártyalapokkal. Azt ugyan nem tudom, a játék szabályrendszere megegyezik-e a programban szereplővel, hiszen a hozzá járó dokumentáció japán nyelvű, de azért jó tudni, hogy megint van valami, amire kisebb vagyonokat lehet költeni. :)

Bird

Neverwinter Nights

A múltba pillantva elmondhatjuk, a Black Isle Studios nem zúdította ránk programok áradatát, ám amit letett az asztalra, mind egy-egy klasszikus, olyan játék, mely érték lesz évek múlva is. A Fallout sorozat, a Baldur's Gate, a Tales of the Sword Coast és a készülő Planescape is az RPG-k gyöngyszeme lett, mégis mindegyik más és más, egyedi. A csapat szerencsénkre nem ül a babérjain, a Planescape még meg sem jelent, máris teljes erőbedobással készíti minden szerepjátékos álmát, mely remélhetőleg még 2000-ben a boltok polcaira kerül. Mint tudjuk, a Wizards of the Coast jövő év augusztusára jelenteti meg az Dungeons & Dragons™ szabályrendszer már évek óta várt harmadik kiadását. Ezen alapul majd a NeverWinter Nights, mely talán a legnépszerűbb világban, a Forgotten Realmsben, egészen pontosan a Sword Coast környékén nyit új, virtuális teret. A single módban is játszható, de főleg multiplayer és online játékokra tervezett program legnagyobb újítása, hogy kalandmesteri lehetőséget kínál, s az egyes modulokat mi, mint Játékmesterek (DM) is irányíthatjuk! Íme, olvassátok, mi mindenre nyílik lehetőségünk majd valamikor 2000-ben...

KARAKTEREK

Karaktergeneráláskor a D&D harmadik kiadásának minden faja és osztálya rendelkezésedre áll majd. Ez egészen pontosan hét fajt (ember, elf, fél-elf, törp, gnóm, félszerzet, fél-ork), és tizenkét karakterosztályt jelent (harcos, paladin, barbár, bérgyilkos, tolvaj, szerzetes, pap, druida, kósza, bárd, varázsló, mágus). A beállítottságok a szokásosak, maradt a jó és rossz, valamint a rend és káosz ellentéte. A választás a tied, csakúgy, mint az a lehetőség, hogy eldöntsd, akarsz-e más játékosok életére törni...

Karaktered megjelenítése szempontjából, akárcsak a Baldur's Gate-ben, megválaszthatod a színeket, sőt importálhatsz egyedi portrét és hangokat is. Mielőtt tollat ragadnátok, már most elmondom: igen, a Baldur's Gate karaktereidet importálhatod a NWN-ba, csak természetesen lesznek kisebb változtatások, hogy "besimuljanak" az új világba. A második, expressz sebességgel felmerülő kérdés minden bizonnyal az elérhető szintre vonatkozna, hiszen mindannyiunkat kellemetlenül érintett a BG-be épített tapasztalati pont limit. Szerencsére, már most 20. szintig fejleszthető karaktereket ígérnek – ami, mint tudjuk, a D&D rendszerben rendkívül magas, de később lehetőség lesz további szintlépésre is.

A "CHARACTER VAULT" TECHNOLÓGIA

A BioWare csapata pontosan tisztában van azzal, hogy az online játékok esetében a cheatelés lehetősége mennyire kényes kérdés. A szerepjátékos társadalom feltétlenül nehezen viselné, ha dédelgetett karaktere illegális módszerekkel felpumpált ellenfelek által sújtva halálozna el. Ezért dolgozták ki a Vaultot. Ez a rendszer kicsit olyan, mint egy virtuális könyvtár, melyben hivatalosan bejegyezheted karaktered, és mielőtt játszani kezdenél, valamint a teljesített kalandok után is "ránéz", tisztességes vagy-e. Azaz megnézi, mennyit fejlődtél, a szerzett kincs mennyiségét, a zsákmányolt, esetleg mágikus tárgyak szintjét, valamint a tapasztalati pontokat és így tovább, s ezeket az idő függvényében összeveti a Vaulton utoljára bejegyzett adatokkal. Amennyiben olyan eltérést talál, mely cheat használatát feltételezi, a játékos választhat: elveszti az "official" státuszt, vagy megválik az

illegálisan szerzett tárgyaktól, tapasztalati pontoktól és egyebektől, s megtartja hitelességét. Mindezek felett a Játékmestereknek (DM) lehetőségük lesz saját szerverükön belül kézben tartani ugyanezeket a lehetőségeket, s akár kizárólag legalizált karaktereket beengedni a területre. Ez lesz az az út, melyben pontosan tudod, mire képes a veled egy csapatban lévő nyolcas szintű paladin...

CÉHEK (GUILD)

Talán nem is az elnevezés a fontos, hiszen a Diablóban például klánokat alapíthattunk. A lényeg az, hogy az összeszokott kalandozó csapatok, baráti társaságok, illetve azonos célért küzdők, közös eszmékért harcolók közösségeket hozhatnak létre. Ezek szabályozását még teljesen tisztán nem ismerjük, de Andrew Sites elmondása szerint a lehető legnagyobb szabadságot hagyják a játékosoknak. A Diablóban a klánok elsődlegesen pontosan a cheat miatt váltak erős kollektívákká, de ha valóban karizmatikus személy vezet ilyen közösséget, ez sokkal többé válhat, mint becsületesen és örömmel játszók szövetsége.

MODULOK

A már jól ismert multiplayer világoktól (Ultima Online, EverQuest) eltérően a NeverWinter Nightsban megadatik a lehetőség saját kalandmodulok alkotására. Az alapcsomagban huszonnyolc kész modult találhatunk majd, és a szerkesztési lehetőség végtelen távlatokat nyit a megszállottak számára. Külön érdekesség, hogy a választható, játékost támadó (player killer) módhoz kapcsolódóan lesznek deathmatch modulok is.

A kalandok generálása az ígéretek szerint nem lesz túl bonyolult, így még a kezdők is belefoghatnak, hogy megválasszák az általuk kreált történet legfinomabb részleteit is (épületek, felszínek, labirintusok, párbeszédek, szörnyek, tárgyak stb.). Az elkészült modulokat aztán már küldheted is barátaidnak vagy ellenségeidnek, sőt, felkerülhetnek a neverwinter.netre is.

SZERVERVÁLASZTÉK

Gondolom, lassan átlátjátok, itt készül álmaink szerepjátéka. Ezért aztán a szerverek tekintetében sem lesz okunk panaszra. A lehetőségek: 1. A szerver a saját géped lesz, új kalandot indíthatsz játékosként vagy Játékmesterként. 2. Csatlakozol a más szervereken felkínált játékok egyikéhez. 3. Használva a készítők szerverét (neverwinter.net) szintén indulhatsz, mint JM vagy játékos. A karaktereket kívánságodra elmentheted saját gépeden, vagy a szervergépen, illetve a hivatalos fórumon, a Vaulton, amely természetesen folyamatosan ellenőrzi annak legalitását.

A szerverek közti mozgást portálok teszik majd lehetővé. Ezeket a különleges kapukat a szerverek gazdái kérelmezhetik, megadva a linkelni kívánt partner nevét. Amint a portál létrejön, használatával a játékosok oda-vissza mozoghatnak a két világ között. Ha azonban a célpontként választott szerverre az adott karakter valamilyen okból (például a legalitás) nem léphet be, hiába fog próbálkozni, nem történik semmi.

A játékosok számát illetően a szerverenkénti tervezett limit jelen pillanatban 64 fő.

VARÁZSLATOK

Ezek rendszere szintén az új D&D szabályokra épül. Most még csak egyetlen biztosat tudunk: a spellek száma kétszáz körül lesz.

SZÖRNYEK ÉS SÁRKÁNYOK

Nem lesz okunk panaszra a szörnyeket illetően sem, hisz ellenfeleink fajainak száma már a NWN-ban több százra rúg majd, és ez csak bővülni fog a kiegészítő szettek megjelenésével. És megkérdeztem...igen, lesz sárkány is!!! De hiszen ez el is várható, ha már Dungeons & Dragons rendszerre épülő játékról van szó. :) Már csak abban reménykedem, hogy nem kell feltétlenül elpusztítani ezeket a mágikus teremtményeket.

OMEN MOTOR

A NeverWinter Nights az MDK második részéhez fejlesztett, "Omen" névre keresztelt engine-nel készül. Ez a motor képes életet lehelni csodaszép, részletesen kidolgozott világokba is, és minden megtalálható benne, ami manapság a játékoktól elvárható: a színezett fények, az ezernyi csillogó fénypont és az egymásba olvadó karakter animációk mind-mind a tökéletes illúzió megteremtését szolgálják.

A Baldur's Gate-hez hasonlóan ebben a programban is külső, izometrikus megjelenítést alkalmaztak, azonban - hála a 3D-s lehetőségeknek - a játéktér szabadon forgatható, illetve zoomolható lesz. Teljes nagyítás mellett a karaktered akár a képernyő harmadát is betöltheti, a legtávolabbi nézőpontban pedig tizenötödére mehet össze.

A másik nagy előrelépés, hogy nem lesz szükség képernyők közötti váltogatásra. Minden menü, ikon, valamint a tárgylistád pár kattintással rávarázsolható a játéktérre, így egy percre sem kell elszakadnod az eseményektől. A leírtak alapján a módszer kissé nehézkesnek tűnik, de a fejlesztők ígérete szerint gyorsan el lehet sajátítani majd a játék kezelését.

BESZÉLGESSÜNK!

Mindezek után már természetes, hogy a NWN támogatja az online real-time voice kommunikációs technológiát. Azt, hogy erre fejlesztenek-e saját programot, vagy marad a Roger Wilco-féle, kis hazánkban jelenleg még igencsak akadozva használható lehetőség, nem tudni.

PISZKOS ANYAGIAK

Jó hírem van. A BioWare nem tervezi, hogy havi díjat kellene fizetni a játékért. A program megvásárlása az egyetlen költség, amely szükséges a belépéshez!

ZÁRSZÓ

Mindezek után mit is mondhatnék még? Várakozzunk, reméljünk, higgyünk együtt...

A csoda születésének folyamatát figyelemmel kísérhetitek a játék honlapján: www.neverwinternights.com.

Lily
lily@vogel.hu

Blade

Mikor a világ még fiatal volt, bátor harcosok lakták: szilajak és vadak, kik legyőzhetetlennek képzelték magukat. Gőgjük odáig fajult, hogy magukat az isteneket fenyegették.

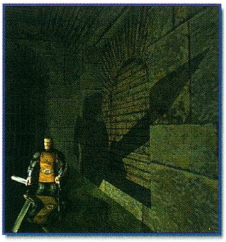
Egy napon aztán a halhatatlanok nem tűrtek tovább. Borzalmas ellenfelet, tűzokádó sárkányt küldtek az emberekre, hogy pusztítson el mindent. Ám Aiha, a jóság istennője megszánta őket, varázslatos kardot kovácsolt, mellyel legyőzhették a bestiát. De azt nem forgathatta más, csakis a bajnoka, Blade.

Gyilkos küzdelem kezdődött, melyből végül Blade került ki győztesen: sikerült visszaűznie a fenevadat a lávahegyek mélyére, ahol az évezredeken át tartó álomba merült. Ám a hős is halálos sebet kapott, lelke hamarosan elhagyta a világot, hogy istennője keblén leljen örök nyugodalmat.

Ekkor a bölcsek összegyűltek, hogy eldöntsék, mi legyen a továbbiakban a kard sorsa. Mind egyetértettek abban, hogy ilyen nagyhatalmú fegyver nem kerülhet méltatlan kezekbe, ezért Blade mellé temették, a sírt pedig öt kulccsal zárták le. A kulcsokat távoli helyekre szállították, és mindegyiket rettenthetetlen harcosok gondjaira bízták.

Ez történt a múltban, a jelenben új veszély fenyeget.

Dal Gurak, a boszorkányság és fekete mágia mestere seregei élére állt, hogy meghódítsa a világot. Futótűzként söpör végig a vidéken kedve szerint rabszolgasorba hajtva vagy elpusztítva a városok, falvak lakóit.



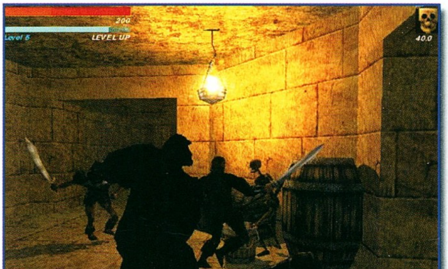
De nem ez a horda jelenti a legnagyobb veszélyt: Dal Gurak jól ismeri a penge titkát. Tudja, a sárkány hamarosan felébred álmából, és az, ki ekkor a kardot birtokolja, irányítása alá vonhatja a fenevadat. Már megszerezte az első kulcsot, ha a másik négy is a kezei közé kerül, a világot a sötétség fogja uralni.

Így szólt Khizbur Stonehead, a törp főnök klánja gyűlésén. Elmondta, nincs sok idejük, míg Dal Gurak serege megérkezik bányájuk bejáratához, és már hallani a sárkány föld mélyéből feltörő, dübörgő lélegzetét. Valakinek körbe kell utaznia az országot, hogy figyelmeztesse a közelgő veszedelemre a kulcsok őrzőit.

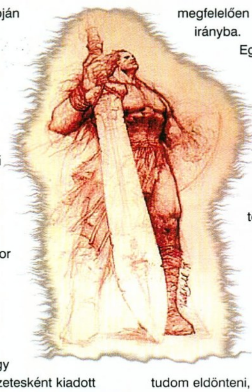
Derek volt a kiválasztott. Útja simán telt, gond nélkül bejárta az amazonok, a lovagok és a barbárok földjét. Mindenütt figyelmesen meghallgatták, majd útnak indították a legjobb harcosaikat, hogy megkeressék a kulcsokat, mielőtt a mágus találná meg őket. Épp most ért vissza a törpék citadellájába, és fáradtan hozzáfogott láncvértje kioldozásához, mikor a semmiből fojtogató füst keletkezett: a Gonosz megérkezett.

Mint látható, a Rebel Act játékának története egyáltalán nem rendhagyó, mégis minden megtalálható benne, ami a szórakozáshoz kell: kard, mágia, számtalan gyilkos szörnyeteg és hősies harcos, mi több, még egy sárkány is megjelenik, ami néha egymaga a biztos siker – vagy a csúfos bukás – záloga lehet.

A Tomb Raider óta egyre több cég fog bele harmadik személyből mutatott akciójátékok fejlesztésébe, de eddig csak nagyon kevésnek sikerült említésre méltót alkotnia. A Die by the Sword nagyszerű



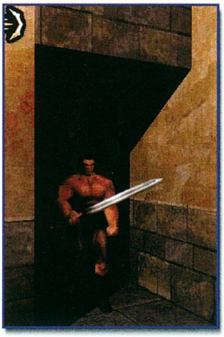
hangulata alapján mégis úgy gondoltam, van remény, amelyet aztán gyorsan el is vesztettem a Deathtrap Dungeon című borzalmat látva. Így nem csoda, hogy kétkedéssel fogadtam, mikor munkatársaim bejelentették, készül a kategória új királya.



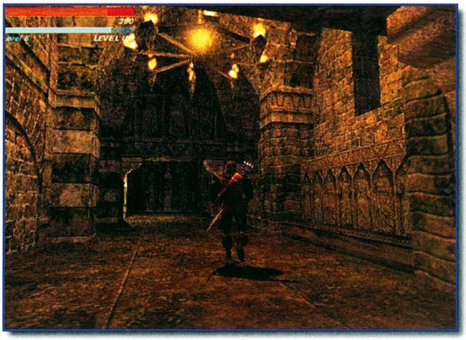
De alighogy leültem az előzetesként kiadott animáció elé, visszafogottságom vad lelkesedésbe csapott át. A látvány egyszerűen lenyűgözött. Nem tudom, ki írta a program motorját, de az illető minden bizonnyal zseni lehet.

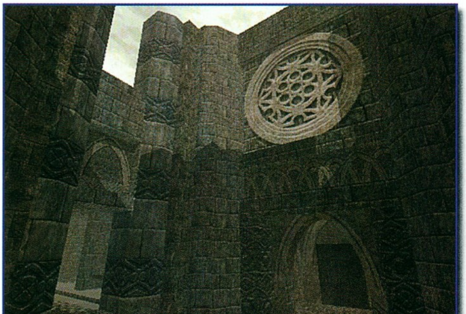
Első pillantásra semmi különöset nem láttam, csupán az unalomig ismert „hátulról látom magam szép, színes fények között" hatással találkoztam, aztán hamarosan az állam a földön koppant. Amint a karakter elhaladt a falba tűzött fáklya lobogó lángja mellett, az árnyéka a valóságnak megfelelően nyúlt a megfelelő irányba.

Egyszerűen nem találtam hibát a látottakban: a karakterek mozgása folyamatos, összehangolt, a fényeffektek szinte a tökéletesség határát súrolják, a víz hullámokat vet, miközben a környező tárgyak tükröződnek a felszínén, a harc pedig... nos, ezt még nem tudom eldönteni, mennyire lesz könnyen és jól kezelhető, pedig – akciójáték lévén – nagyon sok múlik rajta. Sokak szerint a Die by the Swordnek is az volt legnagyobb hibája, hogy túl kifinomultra tervezték a támadások végrehajtását, az egyszeri játékos képtelen volt megbirkózni velük. Mégis, az előhozható egyedi mozdulatok, vágáskombinációk, az ellenfeleken megjelenő sebek mind azt mutatják, nem lesz okunk panaszra.



Négy hős közül választhatod ki, melyikkel próbálod megakadályozni a gonosz mágus pusztító terveit.





A barbár nem viselhet páncélt, de roppant ereje és párducfürgesége ezt nem is teszi szükségessé. A törpöket szívósságuk emeli ki a többi faj közül, még a legelvetemültebb bajkeverők is meghúzzák magukat, mikor bajnokuk megjelenik láncingében. Az amazon asszonydémon féktelen és megszállott harcos, nyilai nagy távolságból is pontosan célba találnak, veszedelmes dárdája pedig forgószélként söpri el a bolondokat, kik a futással szemben a harcot részesítik előnyben. Végezetül a lovag ősi eszmék hordozója. Mély elhivatottságot érez a gyengék segítéséért, de könyörtelenül megtorolja az elkövetett bűnöket. Lemezvértje és hatalmas pallosa csak eszköz a kezében, igazi fegyvere a hit, mely képessé teszi, hogy egymaga szálljon szembe a sötétség seregeivel.

A játék során rengeteg fegyvert találhatsz ládákban és raktárakban, de akár legyőzött ellenfeleidtől is elveheted őket. Nincs megkötés, hogy ezek közül mely karakter miket használhat, ám értelemszerűen az amazon jobban bánik a visszacsapó íjjal, mint a súlyos, kétkezes bárddal. Néha mégis rákényszerülhet ennek használatára, hisz az ellenfelek mind máshogy reagálnak a különféle eszközöktől elszenvedett sérülésekre. Lehetséges, hogy a vágás, amelybe az orkok belepusztulnak, csak kisebb karcolásnak felel meg a trollok sziklakemény bőrén, ám a buzogány csapása leteríti őket. A te feladatod lesz, hogy ezeket az apró finomságokat mind felfedezd.

Nagyon kíváncsi vagyok rá, a kész program milyen lesz, alig várom, hogy kipróbálhassam végre. Bár nem sikerült megtudnom a megjelenés dátumát, bízom benne, hogy még ebben az évben a polcomon üdvözölhetem a kis drágaságot.

Bird

Earth 2150

Jó egy évvel ezelőtt a TopWare gondozásában megjelent az Earth 2140, mely a real-time stratégiai játékok hagyományait követte, s első ránézésre mindenki számára csak egyszerű Command & Conquer klónnak tűnt. Szerencsére azonban az RTS társadalom fanatikus rajongói nem engedték elszaladni maguk mellett az ismeretlenség homályából felbukkanó jövevényt, és hagyták magukat elveszni a program rejtelmeiben. Pár óra játék után világossá vált számukra, hogy bár semmiféle technikai és forradalmi újdonságot nem képes felmutatni elődeihez képest, (hacsak a gyönyörű 32-bites színmélység használatát egy éve nem tekintettük annak), azonban rendelkezik a valós idejű stratégiák legnagyobb vonzerejével, a kihívással, melynek köszönhetően hónapokra a monitor elé szegezte stílusa megszállottjait.

Eme kis lelkes csapat unszolására az Earth készítői nem ültek babérjaikon az elmúlt egy év alatt, s lázas munkájuk eredményeképpen szeptemberre elkészítették játékuk folytatását, az Earth 2150-et, mely akár méltó vetélytársa lehet a Tiberian Sunnak. TopWare-ék legújabb üdvöskéje minden olyan tulajdonsággal rendelkezik, amely elegendő ahhoz, hogy sikeres stratégia kerekedjen belőle, s bár újra "csak" klónnal állunk szemben, a rendelkezésre bocsátott információk alapján

azonban egyértelműen kiderült, hogy ennél azért jóval többről lesz szó.

Három különböző csoportosulás vezetőjeként küldheted harcba csikorgó lánctalpasaidat, fékezhetetlen gyalogságodat, miközben a már jól ismert módon fejlesztesz, kutatsz, építesz, s persze rombolhatsz. Az első csoport a UCS (Egyesült Civilizált Államok), mely az északi és déli amerikai államok szövetségéből verbuválódott. A második csoportosulás az Eurázsiai Dinasztia (ED), míg a

harmadik a Lunar Corporation (LC), melynek a Hold a szülőbolygója.

A készítők megtartották az előző epizód sikerének kulcsát, a kihívásokat jelentő pályákat, melyekből fajonként 30 leküzdésére lesz lehetőségünk. Mindezek után az ezredforduló elvárásainak megfelelő ruhába öltöztették teremtményüket, s programjukat teljes egészében átültették 3 dimenzióba. Az X, Y és Z koordináta adta lehetőségeket a fejlesztők nem hagyhatták kiaknázatlanul. Ennek köszönhetően a harcmezőt teljes egészében körbejárhatjuk, minden egységre és tereptárgyra ránagyíthatunk, valamint mindent elpusztíthatunk, mi szemünk elé tárul. Romboló tevékenységünk következtében a játéktér valós időben deformálódik, a robbanások a 3d-s gyorsítókártyáknak köszönhetően minden effektet felvonultatva villannak fel monitorunkon, a fémet érő lövedékek szikrákat vetnek, majd irtózatos robbanás közepette a szétszóródó alkatrészek mély krátert fúrnak az anyaföldbe. Újdonságként üdvözölhetjük az időjárási viszonyok megjelenését (hó, köd, eső), melyek most nem csak a design és a screenshotok miatt kerültek a játékba. A havas terepen lánctalpas egységeink nehezebben haladnak, a köd hatására a látótávolság jelentősen csökken. Az Earth 2150 különös extravaganciája, hogy köd esetében nem a teljes pálya burkolózik sűrű homályba, hanem a hőmérsékletváltozások függvényében hol sűrűbb, hol ritkább fátyol kendőzi el a játékteret. Zivatarok esetén alaposan meg kell gondolnunk, hogy a fémből készült járműveinket melyik útvonalon keresztül masíroztatjuk a csatamezőre, s igencsak ajánlatos lesz elkerülni a viharverte területeket, hogy így csapatunkra vigyázva kitérjünk a villámcsapás egészségkárosító hatása elől. Egységeink küzdelemről-küzdelemre fejlődnek, s csakúgy, mint a Warzone 2010-ben,

fejlesztőcsarnokunkban saját szájízünk szerint állíthatjuk össze őket.

Jómagam már alig az várom Earth 2150 szeptemberi megjelenését, hiszen három fajának, 90 küldetésének, 15 játékos számára játszható multiplayer lehetőségének és forradalmi újításainak köszönhetően az ősz sikerprogramja lehet, mely akár megfoszthatja koronájától a stílus jelenlegi királyát is.

SASA

A DANUBIUS RÁDIÓ

ÉS AZ ECOBIT

BEMUTATJA:

I. Országos Szimulátor Verseny 1999

Ha szereted a motoros, autós és repülős szimulátorokat, akkor miért ne mutatnád meg mindenkinek?
Az I. Országos Szimulátor Verseny lehetőséget nyújt arra, hogy profi pilótákkal küzdj, s a tehetséged hihetetlen nyereményekre váltsd!

Elődöntők július 31-től november 6-ig minden szombaton

A szimulátorban is verhetetlen!

Itt a helyed!!!

OSZV továbbjutók az eddigi fordulók alapján:

F1 Racing	- Oroszi Gábor
NFS III.	- Pöltl Richárd
	- Bóna Imre
WW II.Fighter	- Bíró István
F 16 Agressor	- Kusnyár Balázs

Gratulálunk!

A pályán nincs esélyed ellene!

A versenyben szereplő játékok, időpontok és nyeremények:

Jane's F15	VII.31.	IX.4.	I. Repülés vadászgéppel + ORCA HL-K számítógép új Intel PIII processzorral
F16 Agressor	VIII.21	X.2.	II. Force Feedback joystick + Intel PIII processzor + alaplap
World War II. Fighters	VIII.7.	IX.11.	III. Voodoo 3 grafikus gyorsító kártya
Israeli Air Force	VIII.28.	IX.25.	
F16/Mig29	VIII.14.	IX.18.	
GT Sports Car	VIII.21.	IX.11.	I. Részvétel világbajnoki rally futamon + ORCA HL-K számítógép új Intel PIII processzorral
Nascar Revolution	VIII.7.	IX.4.	II. Force Feedback versenykormány + Intel PIII processzor + alaplap
NFS III	VII.31.	VIII.28.	III. Voodoo 3 grafikus gyorsító kártya
NFS IV	IX.18.	X.2.	
F1 Racing Simulator	VIII.7.	IX.25.	
BreakNeck	VIII.14.	IX.25.	
Testdrive 5	VIII.21.	IX.11.	
Superbike Championship	VIII.14.	IX.4.	I. Részvétel világbajnoki Superbike futamon + ORCA HL-K számítógép új Intel PIII processzorral
	VII.31.	IX.25.	II. Force Feedback versenykormány + Intel PIII processzor + alaplap
			III. Voodoo 3 grafikus gyorsító kártya

Köszönet támogatóinknak:

ELECTRONIC ARTS™ DANUBIUS RÁDIÓ HERTA intel inside pentium®!!! PC GURU CHIP

Nevezés: A kiválasztott játékok dobozáról kivágott vonalkódot ragaszd fel a kitöltött nevezési lapra, és küldd el címünkre.
További információt találsz a Danubius Rádió honlapján, továbbá a PC-Guru és a CHIP hasábjain és az Ecobit forródrótján. Tel.: 351-3078.

A versenyre jelentkezőket a pontos időpontokról és helyszínekről, illetve program beállításokról és szabályokról a jelentkezési lapon feltüntetett levél vagy e-mail címben személyre szólóan értesítjük. A repülőgép szimulátorok győztesének nyereménye repülés vadászgéppel, amihez részleges repülőorvosi vizsgálat (egészségügyi alkalmasság) és 18 életév betöltése a feltétel.

A jelentkezési lapot a kartonon találod!

Drakan

RYNN A KALANDOKRÓL...

Sosem felejtem el azt a pillanatot, amikor az izzó láva megkezdte visszavonulását a mélység tárnái felé, szabaddá téve ezzel az utat a földalatti szentély bejáratához. Napok óta először éreztem azt, hogy nagyon közel vagyok a célomhoz. Amióta a wartoksok felégették a falunkat, majd foglyul ejtették a fivéremet, Delont, nem tudtam elfojtani magamban a dühöt és a bűntudatot. Megszállottként ragaszkodtam az egyetlen úthoz, amely a testvérem kiszabadításával kecsegtetett. A Sárkánykő erejével fölébresztettem hosszan tartó álmából Arokhot, az ősi faj képviselőjét, majd a legendás varázstárgy segítségével tudatunk és lelkünk összekapcsolódott.

A Kötés erőt adott ahhoz, hogy szembeszálljak a Sötét Szövetség szolgálóival, és azt a lehetőséget is felcsillantotta, hogy kiszabadítsuk Delont a gonosz fogságából. Akkor úgy tűnt, semmi sem állíthat meg minket, ám hamarosan kiderült, hogy az ellenfelünk maga a Sötét Szövetség rég elfeledett vezetője, aki hamarosan visszatérni készül Drakanra. Ettől fogva az egyetlen esélyünk abban rejlett, hogy felkutatjuk és megszerezzük a mítoszokból ismert Rúnapengét, amelyet a Láng Rendjének varázslói készítettek a sötét Narvros elpusztítására. Arokh sorsa ezzel visszakanyarodott a ködös múltba, hiszen annak idején Ő volt az a sárkány, aki egyesítette lelkét a pengét forgató hőssel, Heronnal. Akkor keserű diadalt arattak: Narvrost elpusztították, ám Heron és a Rend tagjai soha többet nem hagyták el a csatamezőt.

A világon eluralkodott a káosz.

A Láng Rendje nem létezett többé, és bár a Sötét Szövetség is vezető nélkül maradt, az erőszakra teremtett lények megtorlás nélkül garázdálkodhattak a falvakban, városokban. Titokban pedig a halottnak hitt mester visszatérésén fáradoztak, ami ha sikerül nekik, örök pusztulásba döntheti a világot. Az ehhez szükséges testet már ki is választották...

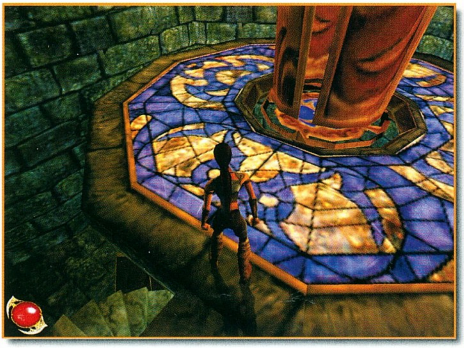
A sistergés, amely a Rúnapengét óvó mágikus jég olvadását kísérte lassan elcsendesedett. Energia áramlott a kezembe, amint megérintettem a legendás fegyvert, az ősök és - mily furcsa - a jelenkor egyetlen reménységét. Arokh némán üdvözölt a bejáratnál, majd a levegőben hömpölygő teleport kapu felé vette az irányt. Tévedhetetlenül éreztük, hogy a kapu bárhová vezet is, az lesz az utolsó összecsapás helyszíne. Utoljára még visszanéztem a távolban derengő komor sziklákra, miközben Arokh teljes sebességgel megcélozta az átjárót. Inkább csak éreztem, mintsem láttam, hogy a kapu láthatatlan őrei visszavonulnak a varázskardot észrevéve, ám a túloldalon valósággal tapintani lehetett a gonoszt. Azonnal ránk rontottak. Az emberi faj jövőjéért küzdöttünk, Delonért, a saját életünkért. Bár, ha jobban belegondolok, sokat számított, hogy az utóbbiról már régen lemondtunk.

MINDEZ OTTHON...

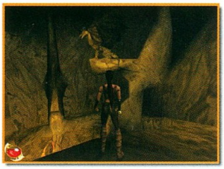
Pár hónappal ezelőtt jelent meg a Drakan demo változata, amely az eredeti játék egyetlen pályáját tartalmazta. Akkor mindenki csak reménykedett abban, hogy a Surreal Software nem sűrítette ebbe a játszható küldetésbe az ötleteinek javát, azaz nem beetető fogás részesei vagyunk. Igaz ugyan, hogy a program hatalmas grafikai áttörést

nem ígért, ám a RIOT engine által életre keltett világ alaposan megdobogtatta a fantasy regények kedvelőinek szívét. Köszönhette ezt annak, hogy már a demóban is szembesülhettünk a teljesen egyedi játékmenet megvalósításával, ami abból adódott, hogy a szokványos "Tomb Raideres" 3rd person stílus mellett lehetőségünk nyílt egy (vagy inkább "A") sárkányt is meglovagolni. További hasonlóság sokak kedvencével, a TR-el, hogy a Drakanban szintén főhősnő áll az események középpontjában, ám míg Larával többnyire a lőfegyveres harcot és a nagyon kemény pixelpontos ugrások sorozatát gyakorolhattuk, addig Rynnel a kardok és az Indys fejtörők világában kell megállnunk a helyünket. Most, hogy a teljes változat megérkezett a szerkesztőségbe (Már a Guru Táborban nagy sikert aratott, hiszen voltak olyan megátalkodott résztvevők, akik az esti Quake3 party helyett a Drakant választották.), bátran állíthatom, hogy a demo mindössze apró ízelítő volt a kalandok sorozatából abban a játékban, amelyben a fejlesztők képzelőereje méltó a legelborultabb

(jó értelemben, persze:)) fantasy írók szüleményéhez. Igaz ugyan, hogy intro gyanánt kicsit idétlen jelenet elevenedik meg előttünk, ám amint a wartoks támadás kockái lepörögnek a képernyőn, soha nem látott hangulatú játék veszi kezdetét. Szép számban találkozhatunk majd animokkal a játék folyamán, ám ezek a "cute scenes-ek" a



játékmenetet nem darabolják föl, hiszen technikailag is teljesen illeszkednek a történésekbe. Ezt demonstrálja például a kezdés is, amelyben az animot követően az irányítás átkerül hozzánk, ám szinte semmi nem változik a képernyőn. Ilyenkor az ember pár másodpercig

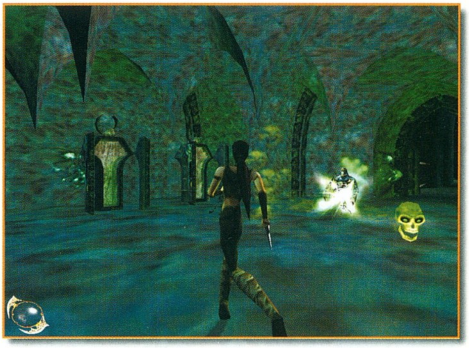


gyanakodva ül a gép előtt arra várva, hogy történjen már végre valami. Aztán megdöbbenve veszi észre, hogy semmi akadálya annak, hogy körülnézzen Rynnel, hiszen az égen a csillagok, a két hold, az égő tüzek mind-mind a valós játék kellékei. Túlesve az első megdöbbenésen hamar rájövünk, hogy a Drakan rendelkezik némi RPG beütéssel (igazság szerint ez már határozott tendenciának is nevezhető a játékpiacon, hiszen egyszerű lövöldözéssel már nem igazán lehet versenybe küldeni az új fejlesztéseket), ami annyit takar, hogy igen komolyan kidolgozott háttértörténetet kapott, illetve a játék során folyamatosan küldetéseket kell teljesítenünk. Ezek láncolata vezet el a végkifejlethez, és bizony előfordul, hogy egy-egy fontosabb tárgy megszerzéséhez több alküldetést is sikeresen meg kell oldanunk. Persze azért senki ne gondoljon olyan összetettségű és nehézségű feladatokra, mint például a Might & Magic VII-ben, hiszen a Drakanban minden esetben teljes térkép tájékoztat a felkeresendő helyszínekről. Így aztán eltévedni nemigen lehet, legfeljebb a NPC-k által "javasolt" sorrendet kell betartani. Ettől függetlenül a programon lehetetlen végigszaladni, hiszen igen intenzív játék mellett is jó pár napba telik, míg az ember eljut a bevezetőben már említett Rúnapengéhez. Út közben a játékstílusok folyamatosan változnak, hiszen hol Arokh hátán kell megvívnunk a közös harcunkat, hol teljesen egyedül, azon egyszerű oknál fogva, hogy a barlangrendszerek nem minden esetben alkalmasak a sárkánnyal való közlekedésre.

A sárkánylovaglás olyan élmény, amellyel még nem sok játékban találkozhattunk, de az engine tulajdonságai alapján például a Magic Carpetben átélt repkedéshez lehet hasonlítani (legalábbis a fejlesztők szerint). A mozgások közül a Surreal csapata ezt csiszolgatta a legtovább, és biztos vagyok benne, hogy a végeredmény sikerességét mindenki csak megerősíteni tudja, aki kibontotta Arokh szárnyait és felszökkent a levegőbe. Persze, nincsenek pontos elképzeléseim, hogyan is repülhet egy sárkány, de a Drakanban átkozottul jól csinálja:). Tudunk vitorlázni, jobbra-balra oldalazni, illetve rendelkezünk a sárkányok "alapfegyverével", a tűzzel. Amint felélesztjük Arokhot időtlen álmából, a Sárkánykő segítségével a lelkünk egyesül, ami a materiális síkra levetítve azt eredményezi, hogy közös életerő pontjaink lesznek. Idővel a tűz mellett megkapjuk a jég, a méreg, a villám és a magma erejét is, így a sárkányháton megvívandó küzdelmekben egyre sikeresebbek lehetünk. Létezik másodlagos tüzelési mód is (persze, ezt a sárkánnyal kapcsolatban találóbb az energiák átformálásának nevezni), amely a jég esetében például megfagyasztja az ellenfeleket, akárcsak Sub Zero különleges támadása a MK-ban. Említésre érdemes még a koncentráltabb támadások közül a lángfal, amely nagyon kis területre hat, ám az erejével semmi nem vetekszik. A levegőben tehát teljes a fegyverarzenál, ám ennek nem sok hasznát vesszük, ha épp Rynnel kell valamelyik sötét útvesztőn

átvergődnünk. A "magányos" küldetésekben a Diablóhoz hasonló inventory ablakban láthatjuk a nálunk lévő tárgyakat, sajnos ez a Drakanban is véges hellyel bír, így egy-egy új fegyver megszerzése esetén mérlegelni kell, hogy mit is tartunk huzamosabb ideig a láthatatlan csomagunkban. Már a kezdést követően rendelkezünk egy mágikus pengével, később pedig találhatunk különféle tulajdonságokkal bíró kardokat, buzogányokat, kalapácsot, fejszét. A közelharc mellett lehetőségünk van az aljasabb és biztonságosabb küzdelemre is, ám a fent említett fegyverekhez képest az íjjakkal sokkal ritkábban találkozhatunk. Gyakorlatilag az állandó fegyver- és páncélfejlesztés egy az egyben diablós, leszámítva azt, hogy a gyilkoló eszközök grafikai megvalósítása a Drakanban sokkal látványosabb. Találhatunk vértől csöpögő varázskardot, amelynek használata során az elkárhozott lelkek folyamatosan sikítanak, de a Láng Rend mestereinek munkája, a Rúnapenge is felejthetetlen élmény lesz. Dacára annak, hogy a játékban jól felépített világba csöppenünk, gyakorlatilag a kalandok során csak ellenséges karakterekkel fogunk találkozni (tehát nincs városi élet, sétáló emberek). A Sötét Szövetség bázisát a gonosz mágiával létrehozott wartoks gyalogosok alkotják (gyakorlatilag a helyi orkok), akik ugyan nem túl erősek, ám lépten-nyomon akadályozni próbálnak célunk megvalósításában. A hierarchiájuk felettébb egyszerű: a nagyobb és erősebb lények a vezérek, de ezen felül létezik belőlük "fejlettebb" faj is, amelynek egyedei csak méretben nőttek a társaik fölé. Az ún. "tudattalan" lények közül az óriások elfeledett faja a legkeményebb ellenfél; ők - ha jól olvastam a legendákban - a saját akaratukból harcolnak a szövetség mellett. Brutális, kegyetlen lények, akik nem sajnálnak földáldozni egy wartoks gyalogost, ha ez épp azzal kecsegtet, hogy jókora távolságból eltalálhatnak vele. Ilyenkor dühükben felkapják a csapattársukat, majd elemi erővel

megcéloznak vele minket, ami persze a legtöbbször azzal végződik, hogy az illető szétkenődik a szomszédos sziklákon. Ahogy egyre közelebb hatolunk a sötétség szíve felé, a keményebb ellenfelek is előkerülnek, a játék fokozatosan nehezedik. A wartoksokat felváltják a lovagok és a halott mágusok, a levegőben pedig előkerülnek az első csontváz sárkányok. Összességében a játékmenet normál fokozaton épp elég kihívást tartalmaz, hiszen a kezdeti mészárlás fokozatosan taktikus csatákká fog alakulni, ellenkező esetben a kistesó soha nem látja már meg a napvilágot.



Rynn és Arokh a játék során nagyon a szívemhez nőttek. Tulajdonképpen mi ez, ha nem egy kiemelkedően jó játék végeredménye? A két fő karakter rendelkezik saját hanggal, így tanúi lehetünk, ahogy a barlangból visszatérő Rynn üdvözli a sárkányt, vagy épp a levegőben küzdve Arokh figyelmezteti a hősnőt a végső veszélyre. Ezek közül a legpoénosabb, hogy Arokhot lehet hívni a földről, ilyenkor Rynn elkezd fütyörészni a sárkány után. Arokh! Arokh! Szükségem van rád! Gyere ide! Még szerencse, hogy az ősi mágiának hála, a lelkük összekapcsolódott:). A játékban előfordulhat, hogy Arokh szeme láttára próbálnak megtámadni, ilyenkor a sárkány a segítségünkre siet, mi pedig ölbe tett kézzel nézhetjük, amint az esélytelen küzdelem lezajlik (ez körülbelül olyan, mint amikor John a Terminátorral a háta mögött elkezd keménykedni a motorosokkal...). Nem említettem még, hogy a játékmenetbe néhány logikai feladatot is nagyon ügyesen belecsempésztek, így előfordulhat az is, hogy egy-egy sötét sarokban át kell gondolnunk az előttünk tornyosuló akadály mibenlétét. A grafika - bár nem hoz új áttörést a játékok történelmében - az egyik legszebb és leghangulatosabb, amellyel valaha is találkoztam, ezen felül pedig a fantasy irodalom kedvelőinek egyenesen a régóta várt álom megtestesítője lesz. Talán az egyik legmeglepőbb, hogy az elfeledett barlangok mélyén hatalmas gépezeteket lelünk majd. Ezek szorosan olyan világhoz kapcsolódnak, amelyben a tudomány fejlett, ám nem az emberi utakon jár. Ilyenkor előfordul, hogy áhítattal fordulsz körbe valamelyik teremben, és megpróbálsz rájönni, miféle logika alapján kell megtalálnod a célravezető utat. Talán még az is megesik, hogy megpróbálod elképzelni, kik és hogyan állíthatták a csapdát, melyek lehettek a fő szempontjaik (az egész pedig nem is létezik, hiszen tudod, hogy a pálya editor a vétkes...).

A grafika mellett a hangok is jelentős szerepet kaptak a játékban. Már a demóban is érezni lehetett, hogy a kristálytiszta fémpendülés, a szárnyak feszülésének hangja, a kövek görgése mind-mind segít abban, hogy teljesen beleéljük magunkat a játékba. A teljes verzióban viszont a fejlesztők már arra is ügyeltek, hogy a wartoksok például nem vesznek észre, ha háttal állunk nekik, és fokozatosan közelítjük meg őket. Amennyiben zajt csapunk, és az őrök felfigyelnek ránk, érdemes kicsit mozdulatlanná dermedni, így a groteszk teremtmények visszafordulnak a napi teendőikhez.

A sok kedvező vélemény mellett a legtöbb site elmarasztalóan értékelte a kameramozgatást mondván, hogy a szűkebb barlangokban időnként alaposan el lehet keveredni. Nekem ez különösebben nem tűnt föl, bár tény és való, hogy akadt rá példa, hogy belevesztem valamelyik falba, de talán az egész játék alatt mindössze kétszer. Ezen felül az átlagpontokon erősen meglátszott, hogy az összes teszter gyengének minősítette a multiplayer részt. Nos, nem igazán értem, a Surreal miért erőltette a többjátékos üzemmódot olyan játék esetében, mint a Drakan. Míg a rendes egyjátékos módot csak felsőfokú jelzőkkel lehet illetni, a multiplayer rész pocsék. Vagy inkább nem is ez a jó szó, hiszen a grafika rendben van, a pályák szépek, csak épp az egész nem alkot élvezhető és játékra érdemes kihívást. Gyakorlatilag teljesen érdektelen.

Mindezek alapján a játékot különleges helyre tenném a polcon, amely már régóta arra vár, hogy valamelyik program kiérdemelje az elfoglalását. A multiplayer résztől eltekintve a Drakan fejlesztői nagyszerűen ötvözték a sikeres játékstílusokat, majd az egészet feldobták a sárkány adta lehetőségekkel. Közelebb hozták az egyszerű TR stílust az RPG-hez, és olyan úton indultak el, amely számtalan jó játékot ígér majd a jövőben. A folytatás pedig biztosan nem marad el, hiszen a "megnyerés" alaposan nyitva hagyta a kaput a Drakan 2 kezdeteihez.

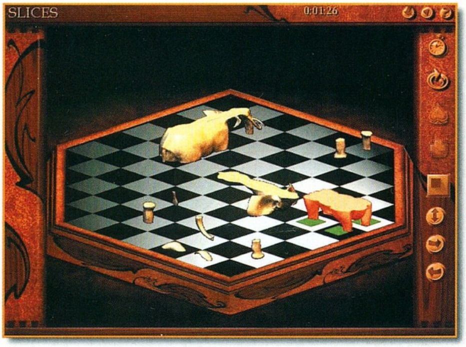
shoebaron
shoebaron@vogel.hu

Pár napja a Drakan egyik fő programozóját arról kérdezték, hogy lesz-e nude patch Rynnhez, azaz fogjuk-e látni a főhősnőt lenge (esetleg semmilyen) öltözetben. A srác nem zárkózott el a lehetőségtől, ám azt válaszolta, hogy ők nem fogják elkészíteni a textúrákat, azaz nem törik magukat az exhibicionista Rynn megalkotásán. Arra sem tett ígéretet, hogy ha valaki ezt elküldi nekik, akkor elvégzik-e a szükséges munkálatokat. Rynn tehát egyelőre nem vetkőzik (szerintem ez egyébként is teljesen szükségtelen, valahogy csak lerombolná az illúziókat).

Jövő hét végén kerül föl a Netre az első patch, amelyben javítgatják a Drakanban fellelhető hibákat. A következő PC Guru CD-n feltétlen megtalálható lesz. Az Internetes site-unkra is érdemes lesz elnéznetek, hiszen a játék teljes végigjátszása hamarosan fölkerül oda.

Pandora's Box

Pandora ("Csupa ajándék") – A görög mitológia nőalakja, akit Zeusz az égi tűz elrablása miatt, bosszúból küldött az emberiségre. Amikor az istenek atyja megteremtette őt, az Olümposz minden lakója ajándékozott neki valamit: Afrodité



szépséget, Athéné mesterséget, Hermész ravaszságot, és gyönyörű testét Hefaisztosz kovácsolta. Ezután az első asszonyt Epimétheusznak vitték, aki, feledve Prométheusz figyelmeztetését, elfogadta őt… Ezt követően az asszony megtalálta azt az elrejtett szelencét, melybe az emberiséget fenyegető gondokat, bajokat zárták, s mivel kíváncsi volt, felnyitotta a dobozt, s ezernyi bajjal árasztotta el a világot… Mire becsukta, nem maradt más benne, csupán a remény… Pandora szelencéje ezért veszedelmes ajándék…

Veszedelmes ajándék… akárcsak az a program, melyet a játékos gyanútlanul kezd el, s csupán órák múlva veszi észre, még mindig a gépe előtt ül, s magáról

megfeledkezve, megszállott módjára vág bele az újabb és újabb kihívásokba, tornáztatja agyát, minden tudását és ügyességét a feladatra koncentrálva küzd a megfejtésért, a megoldásért, s közben a percek peregnek…

Amikor elindítottam a programot, még nem sejtettem, hogy szisztematikusan felépített rendszerrel van dolgom. A logikai játékok történetében példátlan, hogy az egyre nehezedő feladatok kalandba épülnek. A világ nagyvárosait végiglátogatva, minden megoldásod eredménye egy-egy szép kép műalkotásokkal, gyönyörű épületekkel. A missziód során el kell fognod a következő

személyeket: Maui, Puck, Eris, Coyote, Monkey, Anansi, Raven. Ha mindegyiküket „legyőzted", összerakhatod a szelencét, s megkapod az üzenetet…

A játékban összesen tíz puzzle típust találhatsz.

Focus point. A kép az elemek cserélgetésével áll össze. Különösen érdekes, mert ezek mérete helytől függően változik.

Rotascope. Koncentrikus körökön belül kell elrendezned a képet.

Overlap. Próbálj meg valami értelmeset kirakni az egymásra csúszó elemekből.

Image hole. A mozgó „lyukak" alatt kell megtalálni a sziluettnek megfelelő képet.

Jesse's strips. Öt szín szerint bontott puzzle, melyben téglalap alakú, forgatható mozaikelemeket használhatsz fel.

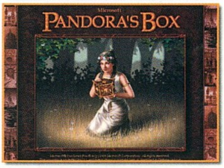
Outer layer. Tárgyak felületére feszített mintát kellene kirakni... A látszólag egyszerű feladat olykor pokoli nehéz.

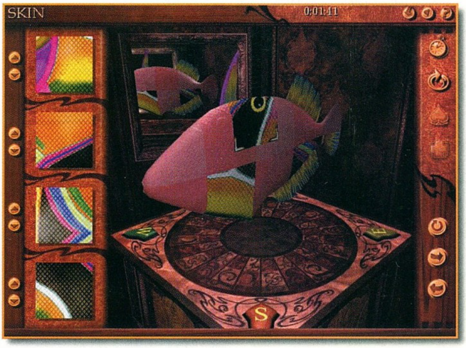
Find and fill. A kusza vonalak szövevényében kell észrevenned a megadott mintát.

Interlock. A hét meghatározott elemet felhasználva kell kitöltened az adott, műalkotást szimbolizáló formát.

Slices. Építsd össze ismét a szétdarabolt tárgyat.

Lend bender. Különleges lencsék alatt nézve, tépett darabok közül kell megtalálnod, majd kipótolnod a hiányzó kép részeit.





Dióhéjban ennyi. Mit is írhatnék még? Alekszej Pajitnov ismét nem okozott csalódást. Régen volt már ilyen őrületet kiváltó logikai játék. Elmondhatom, a Pandora's Box hiányt pótol a piacon, igényességével, kidolgozottságával és átgondoltságával tökéletes kikapcsolódást nyújthat a logikai és puzzle játékok kedvelőinek kortól függetlenül.

Lily

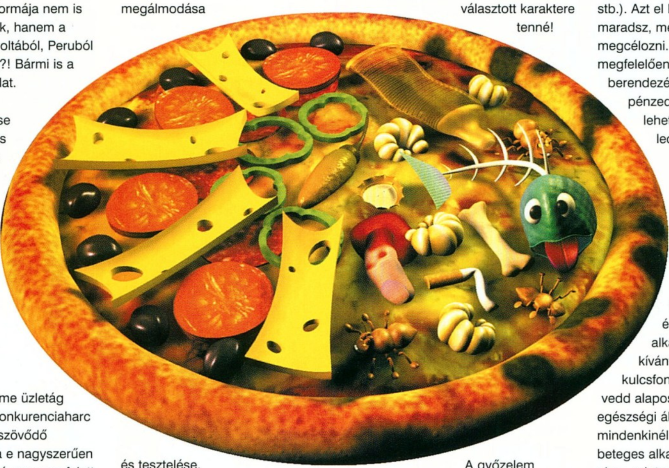
Pizza Syndicate

Pizza… vajon mi olyan megkapó ebben a kenyértésztából pörgetett, különleges lángosban, melyről az 1600-as évek végéig mi, ez európaiak azt sem tudtuk, hogy létezik, s melynek – bármily hihetetlen (magam is csak a cikk okán végzett „bogarászás" közben tudtam meg) – ősi formája nem is Nápolyból származik, hanem a konkvisztádorok jóvoltából, Peruból került e kontinensre?! Bármi is a titok, a pizza telitalálat.

A tésztafélék családjának bővülése mindig is örvendetes tény, ez az ételtípus még most, a saláták virágkorában is örök sláger. Néhány éve van már, hogy a pizza és az ehhez kapcsolódó étteremláncok sikerén felbuzdulva megjelent a Pizza Tycoon, melyben belekóstolhattunk eme üzletág rejtelmeibe, sőt, a konkurenciaharc közben a maffiával szövődő ügyletekbe is. Azóta e nagyszerűen sikerült, szórakoztató program felett elszállt az idő, ideje volt, hogy valaki leporolja.

A Software 2000 felvállalta ezt a feladatot, és jóllehet, a Pizza Syndicate biztosan nem lesz az év stratégiai játéka, mégis nagyszerű kikapcsolódást kínál azoknak, akik kedvelik az aprólékosan kidolgozott, vidám hangulatú programokat.

Nagy általánosságban a feladatod a következő: virágzó étteremláncot létrehozni, és (olykor csaknem szó szerint) kinyírni a konkurenciát. Ez lebontva igen szerteágazó feladatokat ró a nyakadba: üzlethelyiség vásárlása vagy bérlése, a pizzéria berendezése, alkalmazottak kiválasztása és irányítása, receptek megálmodása



és tesztelése, menü összeállítása, alapanyagok beszerzése, marketing, kapcsolatok kialakítása az alvilággal… Rengeteg! A játékba épített help-rendszer segítségével azonban a kezdetben ijesztően kusza képernyő „összeáll", és amint átlátod káoszt, a program meglepően könnyen kezelhetővé válik. Az első megmérettetés előtt az oktató módot ettől függetlenül feltétlenül ajánlom. Szerencsére a három nehézségi szinten belül is van finom-beállítási lehetőség, és a kezdők a játék csaknem minden területét automatizálhatják. Ilyenkor a gép elvégzi a szükséges teendőket, de csak azon a szinten, ahogy a játékos által irányított, választott karaktere tenné!

A győzelem feltételeit is Te határozhatod meg. Alapban ilyesmi nincsen, pusztán a szórakozásért játszol, tét nélkül. De ha akarod, mehet a móka időre (1-5 év), tetemes mennyiségű pénzre (1-5 milliós bankbetét), saját tulajdonú pizzériák számára (5-15) stb.

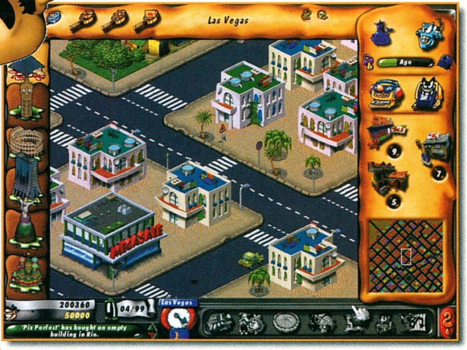
VENDÉGLŐ NYITÁSA ÉS BERENDEZÉSE

Mindenekelőtt meg kell találnod a városban a helyet, ahol megkezdheted vállalkozásodat. Ilyenkor még érdemesebb bérelni, mint kisebb-nagyobb boltot venni. Mielőtt befektetnél, alaposan nézz körül, tanulmányozd a környék adottságait (van-e a közelben konkurencia, rendőrség, mozi, szórakozóhely stb.). Azt el kellene döntened, ha itt maradsz, melyik vevőréteget akarod megcélozni. Ezután ennek megfelelően válaszd meg a berendezési tárgyakat. Ha kevés a pénzed, nem gond, később lehetőséged lesz ezek lecserélésére is.

ALKALMAZOTTAK

A szépen berendezett bolt természetesen mit sem ér alkalmazottak nélkül. Szükséged lesz szakácsra, felszolgálóra, segédre és managerre is. Minden alkalmazott felvétele előtt a kívánt pozícióban kulcsfontosságú képességeit vedd alaposan szemügyre. Az egészségi állapot lehetőleg mindenkinél legyen magas (a beteges alkalmazott több gondot okoz, mint amennyi hasznot hajt). Az energikusság, intelligencia, vérmérséklet, karizma, népszerűség, személyiség, motiváció, képzettség stb. már változó lehet. Természetes, hogy a szakács főzzön jól, legyen képzett, s az sem árt, ha népszerű.

Ha eltanácstalanodnál, a vendégektől mindig kérhetsz véleményt a munkájukkal kapcsolatban, és szükség szerint később fejlesztheted is őket. Tökéletes alkalmazott nincs.



PIZZA SÜTÉS, MENÜ

Igaz, néhány alaprecept a rendelkezésedre áll, de a menük összeállításához feltétlenül változatos kínálat szükséges. Hamar eljön az idő, amikor rá kell szánnod magad pizzák ízkombinációinak, valamint látványának a megtervezésére. Ne sajnáld rá az időt, mert ebben rejlik sikered kulcsa. Ajánlom, szakadj el a hagyományoktól is!

A pizzák készítéséhez nyolcvanféle hozzávaló áll rendelkezésedre, a paradicsomtól a mozzarella sajton át egészen a hangyákig minden. Mindezeket apríthatod is kedvedre, ahogy tetszik, tehát igazán változatos menüt állíthatsz össze. Mielőtt eldöntenéd, mi kerül az étlapra, feltétlenül süss kóstolót, és kínáld meg vele legalább azokat a vállalkozó kedvű tesztereket, akik a vendégkör nagyját adják. Az általam már kiismert típusok:

Kid. Falánk, azonban kispénzű csoport. Szeretik az egyszerűbb, ugyanakkor változatos pizzákat. Szívesen megeszik a gyümölcsös típust is. A zene legyen techno.

Yuppie. Fiatal, laza réteg, modern igényekkel. Leginkább az eredeti, ugyanakkor elfogadható pizzákat szeretik a lendületes stílusban berendezett étteremben mindig szóljon a jazz!

VIP. Az elitréteg. A minőség számít, a pizza ára nem fontos. Az ínyenc elitnek a vonzó menü kevés; ha őket akarod megnyerni, a környezetet és a zenét is ennek megfelelően kell megválasztanod.

Az egyetemisták, nyugdíjasok, tinik természetesen más igényeket támasztanak majd, de az ő ízlésükkel igazán még nem vagyok tisztában.

KÖLTSÉGEK

A financiális rész szorosan kapcsolódik az üzlethez, hiszen rengeteg költséget kell az árba kalkulálnod: bérleti díj, árubeszerzés (zöldség, gyümölcs, hús stb.), fuvarozás, alkalmazottak munkabére, reklám stb. Amíg inkább tervezel és álmodozol, hagyd ezt az opciót automatikus módban, de tudd, a valóban sikeres üzlethez magadnak kell felvállalnod az anyagi rész áttekintését és irányítását is.

MARKETING

A reklám szerepét nem kell hangsúlyozni. Hirdethetsz napilapokban, magazinokban, plakátokon, televízióban és moziban is. Te határozhatod meg a reklámok stílusát is (pl. agresszív, vicces), és ezt szintén a megcélzott vendégréteg alapján válaszd ki. Ezúttal sajnos nem jön be a „jó bornak nem kell cégér" közmondás, a reklámra igenis szükség van.

ALVILÁG

A maffiához való csatlakozás a törvénytelen eszközök bevonását teszi lehetővé, és a lehetséges profit függvényében, arányosan magas rizikóval jár. Itt aztán mindent megtalálsz, amit csak a filmekben láthattál: lövöldözés, robbantás, rablás, szabotázs (a rivális megörvendeztetése punkokkal, patkányokkal vagy csótányokkal), valamint lehetőség nyílik a rendőrség és a tanács megvesztegetésére is.

ZÁRSZAVAK

Természetesen két oldalba nem férhet bele minden tudnivaló, ám talán elég lesz arra, hogy kedvet kapjatok. Nincs is itt szükség részletes leírásra, mert a Pizza Syndicate-ben a beépített help-rendszerrel mindent megérthetsz, megtalálhatsz. Amíg kiismered a legapróbb részleteket is, biztos nehezebben boldogulsz, és valószínűleg többször csődbe is mész majd. De amikor végre átlátod a program teljes szerkezetét, semmi sem menthet meg attól, hogy virágzó gyorsétterem hálózat vezetője legyél! :)

Ajánlom a programot minden korosztálynak, de megjegyzem, alapszintű angol vagy német nyelvtudás feltétlenül szükséges.

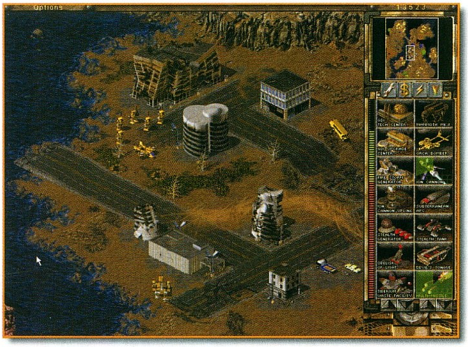
Lily

Tiberian Sun

Négy évvel ezelőtt egy kis cég merészet gondolt, és valami olyasmibe kezdett, amibe addig még senki sem. Elhatározták, hogy olyan stratégiai játékot készítenek, mely nemcsak a „csontstratégákat", hanem az átlagos játékosok tömegeit is a gép elé szegezi. A Dune 2-vel már sikeresen felmérték a stílus iránti igényt, s a PC-k térhódításával elérkezettnek látták az időt az áttöréshez. Az eredményt mindenki ismeri. A Command & Conquer divatot teremtett, s az elkövetkezendő években az egyik legnépszerűbb játékirányzattá vált. A konkurencia először értetlenül állt az események előtt, de aztán az eladási számok hamar meggyőzték őket, hogy hibáztak. A klónok tucatjával jelentek meg, s a stílus hamarosan nevet is kapott. Real-time (valós idejű) stratégia, vagy rövidítve RTS. A siker titka rém egyszerű volt, a Westwood olyan játékot készített, mellyel bárki képes volt játszani. Nem bonyolították túl a programot elvont menükkel és opciókkal. Az ember leült játszani, s három perc alatt már tudott mindent a kezelésről. Az első néhány küldetés csak bevezető volt, de aztán a tizedik után bekeményedett, s még a tapasztalt játékosokat is megizzasztotta. Észre sem vettük, s teljesen beleéltük magunkat a GDI és a Brotherhood of Nod küzdelmébe. A különböző egységek és az izgalmas történet miatt mindenki végigjátszotta mindkét oldalt, ami a kétszeresére növelte a játékidőt. A vége felirat megjelenése után azonban érdekes dolog történt. A program rövid kis animációt játszott le, melyben egyetlen mech robot egy egész bázist megsemmisített. Mellette pedig a Tiberian Sun és a „hamarosan megjelenik" felirat virított. Nos, azóta négy év telt el, s a várva várt folytatás csak most jelent meg.

Először is szeretném kijavítani az előző számban megjelent Tiberian Sun bemutatóban elkövetett hibáimat. Utálom az utólagos magyarázkodást, de az az igazság, hogy azt a cikket a Csehországban megrendezésre kerülő Tiberian Sun partin szerzett élményeim és az ottani Westwood emberekből kipréselt információk alapján írtam. Az ott kiállított verzióban még például a lépegető neve Mammoth MK IV volt. Az is hiba volt, hogy azt írtam, nem lehet 640x480-nál nagyobb felbontásra kapcsolni. Természetesen lehet, de a játék a kiállított gépek mindegyikén kis felbontásban futott (talán a sebesség miatt), s amikor rákérdeztem, lehet-e magasabb felbontást használni, határozott nem volt a válasz. Én meg elhittem. Meg azt is, hogy a cyborg harcosok visszanövesztik a lábukat a Tiberium mezőn. (Számomra a teljes regeneráció ezt jelenti, a Westwoodnál pedig azt, hogy visszanyeri az életpontjait.) A legjobban a küldetések száma miatt ég az arcom. Nem kaptam pontos információkat erre vonatkozóan sem. A bemutatón még tizenegy volt a hivatalos, a végleges változatban tizenkettő, valójában meg tizenöt, az opcionális feladatokkal együtt. Még egyszer szeretnék elnézést kérni a hibáimért, de sajnos engem is félretájékoztattak.

A Tiberian Sun augusztus vége óta töretlenül vezeti az eladási listákat. Azóta tesztelem én is komolyan a programot, és már nagyon sokan megkérdezték, mit is gondolok a játékról. Szerintem nagyon jó. Sokan többet vártak tőle, de nekem pontosan azt nyújtotta, mint amire számítottam: még több C&C küldetést. Most áradozhatnék a Tiberian Sunban fellelhető forradalmi újításokról, de ez esetben nem mondanék igazat. Valójában semmi új sincs ebben a programban, ami komolyan befolyásolná a játékmenetet. Vegyük például a pusztító erdőtüzeket, melyekről az összes TS bemutató úgy beszélt, hogy pokollá teszik majd a gyalogosok életét. Szó sincs erről. A két hadjárat alatt a legnagyobb tűz, amit sikerült elérnem, az két egymás mellett álló fa lángra lobbantása volt. Ennek stratégiai szempontból szinte semmiféle előnye nem volt, de kétségtelenül jól nézett ki. Rengeteget cikkeztek a felrobbantható hidakról, átjárható alagutakról és a deformálható környezetről. Ezek azonban csak elhanyagolható részletek, senki sem ezek miatt játszik a TS-sel. A lényeg ugyanaz maradt, mint az első részben: a könnyű kezelhetőség és a történet. A többi körítés, csak arra jó, hogy fel lehessen sorolni, ha valami dilettáns megkérdezi, mi az újdonság a TS-ben.



Az RTS stílus rajongóit két csoportra lehet osztani: az egyik frakció szereti a sok egységet, a másik utálja. Én az utóbbiak közé sorolom magam, mivel azt vallom, hogy inkább legyen kevesebb típus, de azokat igenis használjam. Ebből a szempontból a TS-t nekem találták ki. Szinte az összes egységet

kipróbáltam, s mindegyiknek megtaláltam a maga erősségét, illetve gyengeségét. Igyekszem ezeket most megosztani, de nem szabad elfelejteni, hogy ez csak magánvélemény. Ezen kívül léteznek sokkal jobb stratégiák is.

GDI GYALOGSÁG

Light infantry

Meglepően jól használható. Mivel a taposás a TS-ben már nem jellemző annyira, ezek a bátor katonák remekül le tudják kötni az ellenséges páncélosokat. A rakéták és az ágyúlövedékek alig sebzik őket, pláne akkor, ha hasra vágják magukat. Olcsók, s ezért pillanatok alatt hatalmas mennyiségben kiképezhetők. A géppuskákra, a golyószórókra, a napalmra és a tüzérségi lövedékekre viszont allergiásak, s hamar megadják magukat. További hátrányuk, hogy sérülnek a tiberium mezőn (a piros tiberiumon viszont át tudnak menni) és a hatótávolságuk nagyon rövid.

Disc Thrower

Minden páncélos egység rémálma. Mágneses robbanókorongjai rátapadnak a

páncélzatra, s ott fejtik ki pusztító hatásukat. Célt tévesztve a korongok pattogva gurulnak le a lejtőn, s jóval az egység hatósugarán kívül robbannak fel. A hatósugaruk már megfelelő, de meglehetősen sérülékenyek. Nagyon jól használhatók viszont a beásott tick tankok ellen. Két disc thrower veszteség nélkül el tud egyet intézni.

Medic

Nagy kedvenc, főként az első küldetésekben használtam sokat. Meggyógyítja a sebesült bajtársakat. A tapasztalat azt mutatja, hogy önállóan nem nagyon szeret dolgozni (ilyenkor tegyük guard módba, mindjárt hatékonyabban végzi a munkáját).

Engineer

Végre kijavították a Red Alert egyik legnagyobb hibáját. Ott vezették be ugyanis azt az idétlen újítást, miszerint egy épület elfoglalásához legalább három mérnökre volt szükség. A TS-ben ismét elég egy is, így újból működik a kedvenc „lepjük meg az ellenfelet egy teli APC mérnökkel" stratégia. Nincs jobb érzés, mint amikor az ellenség legértékesebb épületeit az egyik pillanatban elfoglaljuk, s a következőben már el is adjuk.

Jump Jet Infantry

A GDI megoldotta, hogyan lehet eljutni a megközelíthetetlennek hitt helyekre. Rakétameghajtású gyalogosai gond nélkül átkelnek a hegyeken, mély szakadékokon és folyókon. Mezei géppuskával lettek felszerelve, de csak a rakétások és a SAM ütegek jelentenek rájuk veszélyt. Bár felderítőnek beváltak, az áruk miatt nem nagyon használtam őket.

Ghoststalker

Mutáns szuperkatona, aki a Quake-ből már jól ismert railgunnal lett felfegyverezve. Kár, hogy csak nagyon kevés küldetésben használható. Különleges képessége a tiberium mezőn való felgyógyulás és az ellenséges épületek aláaknázása.

GDI JÁRMŰVEK

Titan

A GDI óriásrobotja, mely kifejezetten a NOD páncélosok leküzdésére lett kifejlesztve. Tucatnyi ilyen behemót már képes egy egész hadsereget feltartóztatni valamelyik szűk átjáróban. Taposásban nagyon jók, s a hatótávolságuk lehetővé teszi néhány NOD védelmi egység (kis lézer) veszteség nélküli elpusztítását. A gyalogosokkal szemben viszont védtelenek. Néhány NOD rakétás pillanatok alatt szét tudja kapni ezt az óriásrobotot. Itt jön be a képbe a rozsomák.

Wolverine

Ez is a mech kategóriába tartozik, de ágyú helyett golyószórókkal lett felfegyverezve. Ez által ideális gyilkológép a gyalogság ellen. Komolyabb célpontok ellen azonban nincs esélye. Használjuk vegyesen a Titánokkal, s akkor nem érhet nagy meglepetés. Jó felderítők, de ne bízzunk meg a páncélzatukban.

Harvester

Ugyanaz a funkciója, mint a C&C-ben volt. Betakarítja az értékes ásványt, majd elviszi a feldolgozóba. A gyalogosokat ugyan el tudja taposni, de a páncélosok és a légi egységek ellen védtelen. Az a különleges képessége, hogy megjavítja saját magát ötven százalékra.

Ampibious APC

Ez a kétéltű jármű igazából a vízben képes megmutatni, mire is képes. Öt gyalogos fér el benne. Nincs más dolgunk, mint telepakolni öt mérnökkel, s valahogy bejuttatni az ellenséges bázis közepére.

Mobile Sensor Array

Könnyen mobilizálható radaregység két fő feladattal. Üzembe helyezésével felfedezhetjük a föld alatt közlekedő NOD APC-t és a Flame Tankot, s így időben fel tudunk ellenük készülni.
A másodlagos feladata az, hogy semlegesíti a láthatatlan egységeket (Stealth tankokat és a Stealth Generator hatósugarában levőket).

Hover MRLS
(mobile rocket launch system)

Nem igazán kedvelem ezt a fajta fegyvert. Igaz ugyan, hogy nagyon gyors, de pillanatok alatt szétlövik. A hatósugara ugyan nagy, de valahogy nem tudtam megszokni. Mivel légpárnás, tud a víz és a piros tiberium felett repülni, s védekezni is képes a légicsapások ellen.

Disruptor

A Sonic Tank a Dune 2-ból. Kár, hogy nem találtak ki helyette valami újat. Nagyon veszélyes egység, mivel sebzi a sugara útjába kerülő saját

egységeket is. Ezért és az ára miatt nem is használtam nagy tömegben.

Mammoth MK II

Egyszerűen imádom ezt a lépegetőt. Duál railgun és légvédelmi rakéták alkotják a fegyverzetét, s ez a leghatékonyabb gyilkoló gépezet az egész játékban. A Mammoth tankokhoz hasonlóan ez is képes magát ötven százalékig feljavítani. A NOD Banshee-k ellen azonban szinte védtelen.

MCV
(mobile construction vehicle)

Segítségével bármikor felhúzhatunk az általunk kiválasztott helyre egy Construction Yardot.

GDI LÉGIERŐ

Orca Fighter

Már ismerhetjük az első részből. Nem valami erős, s csak öt pár rakéta fér el rajta. Néhány küldetésben azonban rendkívül hasznos, főként akkor, ha az ellenfél bázisa nehezen megközelíthető helyen fekszik. Általában ötös csoportokban használtam őket, ennyien simán kiszednek egy harvestert, még mielőtt a NOD erősítés megérkezik. Ne felejtsünk el mindegyik helikopterhez külön felszállópályát építeni, a feltöltésük még úgy is bosszantóan sokáig fog tartani.

Orca Bomber

Nagyobb páncélzat és pusztító bombák. Igazából ezeket sem használtam a hadjáratokban, de nem is volt rájuk szükség. A NOD SAM-ek túl könnyen lelőtték őket.

Orca Carryall

Még egy ismerős egység a Dune 2-ből, bár a GDI hadjáratban egyszer sem találkoztam vele. Elméletileg felszedi a sérült járműveket és a harvestereket, majd elviszi őket a bázisra. Tapasztalat híján nem tudok róla sokat mondani.

Elite besorolás

GDI egység	Új fegyver	Új képesség
Light Infantry	Erősebb gépfegyver	Automatikusan különválik a többiektől veszély esetén
Disc Thrower	nincs	Automatikusan különválik a többiektől veszély esetén
Jump Jet Infantry	nincs	Automatikusan különválik a többiektől veszély esetén
Disruptor	nincs	Megsemmisíti önmagát és a körülötte álló egységeket
Hover MRLS	nincs	Megjavítja önmagát
Titán	Erősebb gépágyú	Észreveszi a láthatatlan és a föld alatti egységeket.
Wolwerine	nincs	Nem sérül a piros tiberiumon
Orca Bomber	nincs	Az ellenséges radarok nem látják.
NOD egység		
Light Infantry	erősebb gépfegyver	Automatikusan különválik a többiektől veszély esetén
Rocket Infantry	nincs	Automatikusan különválik a többiektől veszély esetén
Cyborg	nincs	Automatikusan különválik a többiektől veszély esetén
Tick Tank	erősebb ágyú	Észreveszi a láthatatlan és a föld alatti egységeket
Stealth Tank	nincs	Megsemmisíti önmagát és a körülötte álló egységeket
Attack Cycle	föld-levegő rakéták	Nem sérül a piros tiberiumon
Attack Buggy	nincs	Képes eltaposni a gyalogságot
Artillery	nincs	Megjavítja önmagát
Devil's Tongue	nincs	Megjavítja önmagát
Banshee	nincs	Az ellenséges radarok nem látják

GDI ÉPÜLETEK

Construction Yards

Minden épület alapja. Mindenáron meg kell védenünk, különben nem tudunk építkezni. Aki megsemmisíti a másik CY-ját, az máris fél győzelmet aratott (nem szabad azonban megfeledkezni az esetleges MCV-kről).

Power Plant

A bázis energiaellátásáért felelős épületek. Mindig legyen belőlük tartalékban, hiszen az ellenfél kedvelt célpontjai.

Tiberium Refinery

Itt történik a begyűjtött ásvány feldolgozása. Kedvelt stratégiám, hogy rögtön kettőt építek belől, így már a kezdésnél lépéselőnybe kerülök az ellenféllel szemben. Nem kell a silók építésével bajlódnom, s a harvesterek sem fognak egymásra várni. Megéri a befektetést.

Tiberium Silo

Csak akkor használtam, ha már nem tudtam mire elkölteni a pénzemet. Akkor viszont kell, mivel tárlóhely nélkül a begyűjtött ásvány pocsékba megy.

Barrack

Itt folyik a gyalogság kiképzése. Két Barrack felgyorsítja a gyártási folyamatot, de egy harmadik már nem.

War Factory

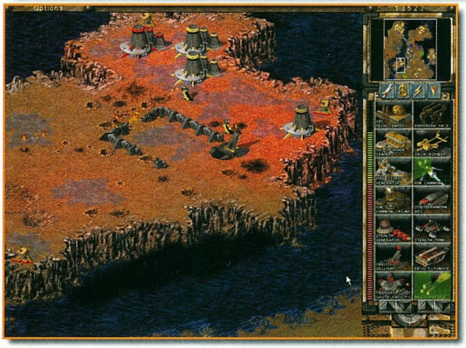
Itt készülnek a komolyabb járművek. A második War factory üzembe helyezése tíz százalékkal felgyorsítja a termelést.

Radar Installation

A megépítése után megjelenik a térkép a jobb felső sarokban, s képet kapunk a már felfedezett területekről és az ellenséges csapatmozgásról.

Power Turbine

Minden GDI Power Planthoz csatlakoztatható két ilyen kiegészítő, mely megnöveli annak teljesítményét. Így lehet igazán takarékoskodni az értékes hellyel.



Service Depot

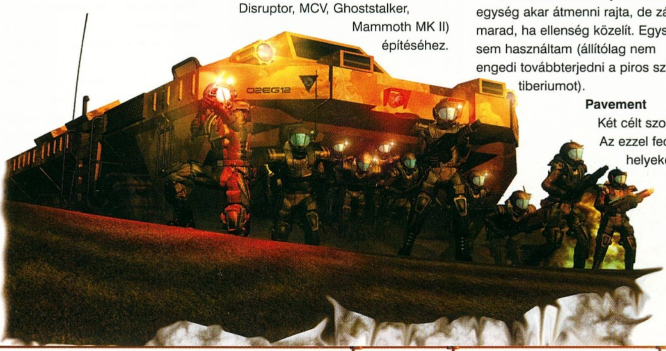
Itt javíthatók meg a sérült járművek. Használata erősen javasolt, mivel sokkal kevesebb pénzbe kerül javítani, mint újat gyártani.

Helipad

Elengedhetetlen a helikopterek gyártásához. Több is rendelhető ugyanazon felszállópályához, de nem ajánlom.

Tech Centre

Nélkülözhetetlen a magasabb szintű egységek (Orca Bomber, Disruptor, MCV, Ghoststalker, Mammoth MK II) építéséhez.



Upgrade Center

Két kiegészítőt (Ion Cannon Control Plug és Hunter/Seeker Control Plug) is felszerelhetünk erre az épületre.

Ion Cannon Control Plug

Ezt telepítve bizonyos időközönként lehetőségünk lesz az ionágyúval csapást mérni a NOD bázisra. A fegyver egyetlen lövéssel végez az Obelisk of Lighttal, ami nem megvetendő. Érdemes ezzel nyitni a támadást.

Hunter/Seeker Control Plug

Használatával droidokat indíthatunk útnak az ellenség bázisa felé. Bármely ellenséges egységgel találkozva rátapad arra, majd az ellenséggel együtt önmagát is megsemmisíti. Irányítani nem lehet.

Concrete Walls

A bázis védelmének legprimitívebb módja. Gyerekjáték felrobbantani, nem is vesződtem vele.

Automatic Gate

Automatikusan kinyílik, ha saját egység akar átmenni rajta, de zárva marad, ha ellenség közelít. Egyszer sem használtam (állítólag nem engedi továbbterjedni a piros színű tiberiumot).

Pavement

Két célt szolgál. Az ezzel fedett helyeken a robbanások nem hagynak krátereket (így később is tudunk oda építeni), és a NOD föld alatt közlekedő egységei sem tudnak a felszínre emelkedni. Lehet, hogy érdemes használni, de nekem soha sem volt időm és türelmem az egész bázist lefedni ezekkel. (Állítólag a járművek is gyorsabban mozognak rajta.)

Component Tower

A GDI statikus védelmének az alapja. Három féle kiegészítőt (Vulcan, RPG, SAM) szerelhetünk rá.

Vulcan Cannon Component

Ideális a gyalogosok ellen, de nem árt, ha több védi egymást.

RPG (rocket propelled grenade) Upgrade

A hatósugara hatalmas, s egyaránt jó a gyalogság és a járművek ellen is. Nagy hátránya viszont, hogy közelről hajlamos túllőni a célponton.

SAM (surface to air missile) Upgrade

Nélkülözhetetlen a Harpyk és a Banshee-k ellen.

EMP (electromagnetic pulse cannon)

Az úgynevezett „tank rush" taktika egyetlen ellenszere. Alkalmazásakor a fegyver elektromágneses impulzust lő ki, mely hatalmas sugarú körben megbénítja az összes mechanikus egységet, beleértve a saját járműveket is. Ez a bénultság azonban nem tart örökké, tehát időben ki kell használni.

Firestorm Generator

A legkorszerűbb bázisvédelem. Ezen még a légy sem tud áthatolni. Az energia-felvétele óriási, így időnként kénytelen kikapcsolni saját magát.

Firestorm Walls

Csak a Firestorm Generatorral együtt működik. Ha valamely légi egység a bekapcsolás pillanatában épp a fal felett repül, azonnal megsemmisül.

NOD GYALOGSÁG

Light Infantry

Lásd GDI.

Rocket Infantry

Nagy csoportban ideális a GDI páncélosok ellen. Határozottan kellemes a hatótávolságuk, s a rakéták a sziklafalak fölött is átmennek. Olcsó légvédelem.

Engineer

Lásd GDI

Cyborg

A kedvenc NOD egységeim. Érzelem nélküli gyilkológépek. A tiberium mezőn felgyógyulnak, s akkor is folytatják a harcot, ha elvesztik az alsó végtagjaikat. Ilyenkor hason kúszva folytatják a küldetést (így nehezebb őket eltalálni). Megfelelő támogatással hatalmas pusztítást képesek végezni.

Cyborg Commando

Egy lövés, egy GDI gyalogos. A hatalmas Titánokkal három lövéssel végez. Ő is regenerálódik a tiberiumon, de nem tud épületet robbantani, s egyszerre csak egy szolgálhat a hadseregünkben.

Mutant Hijacker

Bár néhány GDI küldetésben irányíthatjuk, a többjátékos részben a NOD oldalhoz tartozik. Bármelyik ellenséges járművet képes elfoglalni. Ezt követően az az egység már hozzánk tartozik. A jármű megsemmisülése után nagy az esélye, hogy sérülten ugyan, de kikászálódjon a roncsok közül, s újra bevethető legyen.

NOD JÁRMŰVEK

Attack Cycle

Rendkívül gyorsak, de könnyen megsemmisíthetők. Tízes falkában már eredményesen bevethetők az ellenfél harvesterei ellen.

Attack Buggy

Csak a gyalogság ellen vessük be őket, mert a páncélosok pillanatok alatt végeznek velük. Lassabbak, mint a motorok, de jobb a páncélzatuk.

Tick Tank

Hagyományos páncélos azzal a képességgel, hogy képes magát beásni a talajba. Ilyenkor sokkal tovább bírja a páncélzata,

hiszen a sérülékeny részek a föld alatt találhatók.

Artillery

A Cyborg harcosok mellett ez a kedvenc NOD egységem. Hatalmas a hatósugara, s egyaránt hatékony a gyalogság és a járművek ellen. Általában párban használom cyborgok és néhány rocket infantry fedezete mellett. Kiváló a bázisvédelem felszámolására.

Subterrain APC

Nagyon kellemetlen tud lenni, ha ez minden előzetes figyelmeztetés nélkül megjelenik az ellenfél bázisának közepén. Nem árt tudni, hogy kis távolság kijelölése esetén nem fúrja be magát a talajba.

Mobile Repair Vehicle

A sérült járműveket javítja meg a harcmezőn. Érdemes távol tartani a bajtól.

Devil's Tongue

A lángszórós tank az első részből azzal a különbséggel, hogy ez már tud a föld alatt is közlekedni. Csak a gyalogosokra veszélyes, a páncélosok játszva végeznek vele.

Stealth Tank

Nem sokat változott az első részhez képest, jó felderítő, de ha harcra kerül a sor, rá nem igazán lehet számítani.

MCV

Lásd GDI.

Harvester

Lásd GDI.

Weedeater

Leginkább a harvesterhez tudnám hasonlítani, de az ő feladata a piros tiberium összeszedése. A rakományt a Tiberium Waste Facilitybe szállítja.

NOD LÉGIERŐ

Harpy

Géppuskákkal felszerelt támadó helikopter. Nem érdemes vele vesződni, csak a gyalogság ellen használható.

Banshee

A legfejlettebb NOD egység. Gyors, pontos és rendkívül veszedelmes. Egyetlen hátránya, hogy kevés lőszer fér el rajta.

NOD ÉPÜLETEK

Construction Yard

Lásd GDI.

Tiberium Refinery

Lásd GDI.

Tiberium Silo

Lásd GDI.

Hand of Nod

Ugyanaz, mint a GDI Barrack.

Power Plant

Ugyanaz, mint a GDI energiatermelője, azzal a különbséggel, hogy ezt nem lehet továbbfejleszteni.

Advanced Power Plant

Nagyobb épület, nagyobb energiatermelés.

War Factory

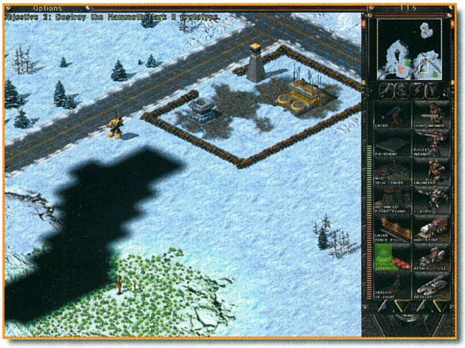
Lásd GDI.

Tech Center

Nélkülözhetetlen a fejlett (Stealth Tank, Devil's Tongue, Subterrain APC, MCV) NOD egységek megépítéséhez.

Missile Silo

A megépítése után bizonyos időközönként többrobbanófejes rakétát indíthatunk az ellenfél bázisa felé. A Tiberium Waste Facility megépítése után már indíthatunk kémiai rakétákat is. Azok nem túl erősek, de a nyomukban maradó



zöld felhő egyaránt sebzi az egységeket és az épületeket.

Temple of NOD

Itt zajlik a tiberiummal kapcsolatos kutatás. A felépítése után képezhetjük ki a saját Cyborg Commandónkat, a Mutant Hijackert és a NOD Hunter/Seeker droidjait.

Helipod

Lásd GDI.

Radar Installation

Ugyanaz, mint a GDI radarja, de nem helyettesítik egymást. Fejlett ellenséges egység megépítéséhez fel kell építenünk egy ellenséges radart is.

Tiberium Waste Facility

A Weedeaterek ide hordják be a piros tiberiumot. Amint a raktár megtelik, máris indíthatjuk a kémiai rakétánkat. Érdemes több weedeatert használni egyszerre.

Wall

Ugyanaz, mint a GDI Concrete Wallja.

Pavement

Lásd GDI.

Laser Fence

Tipikus NOD védelem. Az oszlopok kilövésével pillanatok alatt hatástalanítható.

Automatic Gate

Lásd GDI.

Laser

Kisméretű lézertorony, mely megkeseríti a támadó GDI erők életét. Saját generátorral dolgozik, tehát áramszünet esetén is működik.

SAM Site

Lásd GDI.

Obelisk of Light

A legrettegettebb NOD bázisvédelem. Kevés GDI egység éli túl halálpontos lövését. Nagy hátránya, hogy sok energiát fogyaszt. Használjuk párhuzamosan a kis lézerekkel. Nem használható légi célpontok ellen.

Stealth Generator

Körülbelül 5 épületnyi sugarú körben láthatatlanná tesz mindenkit. Rengeteg energiát fogyaszt, de megéri. Csak azok az egységek látszanak, melyek éppen akkor gördülnek ki a War Factory kapuján, vagy pont harcolnak.

STRATÉGIA, AMELY NEKEM BEVÁLT

Mint ahogy azt már említettem, én mindig két Tiberium Refineryt építek a küldetések elején.

Egy harvester csak nagyon lassan szedi össze a támadáshoz szükséges pénzt. Később, amikor már lesz War Factorynk, nyugodtan munkába állíthatunk harmadik gépet is. Ezután a rendkívül fontos felderítés következzen. Építsünk néhány feláldozható Light Infantryt, majd küldjük szét őket a szélrózsa minden irányába. Amint megtaláljuk az ellenséges bázist, azonnal támadjunk. Nem az a cél, hogy lerohanjuk az ellenfelet, hanem az, hogy védekező pozícióba kényszerítsük. Amint átvettük a kezdeményezést, nyert ügyünk van. Igyekezzünk elkapni a harvesterét, s derítsük fel a bázisát. Keressük meg azt a helyet, ahol a legkevesebb a statikus védelem, majd törjük át a falat. Egyelőre ne menjünk még be, inkább várjuk meg a csapatszállítót az öt mérnökkel. Gyártsunk le előre egy lézert vagy egy component tornyot, majd foglaljuk el a legszélső épületet. Azonnal rakjuk le a védelmet, s rögtön kezdjünk el egy újat építeni. Ezzel a módszerrel a gép ellen simán lehet nyerni.

A hadjáratok igazából csak a bemelegítésre szolgálnak. Az igazi kihívást a skirmish vagy a multiplayer rész adja. A Tiberian Sun skirmish része rendkívül jól el lett találva. Szinte minden beállítható, amit csak akarunk. Azt hiszem, a játékosok ezzel a résszel többet fognak foglalkozni, mint a hadjáratokkal.

A TAPASZTALATI SZINTEK

A TS-ben kétféle tapasztalati szint létezik: a veterán és az elit.
A veterán szintet az egységeink akkor kapják meg, ha az előállításuk értékének a tízszeresét megsemmisítik. Ekkor javul a sebzésük, a sebességük és a páncélzatuk. Elit szintet csak azok a veterán egységek kapnak, akik még egyszer megsemmisítenek annyi ellenfelet, mint az előállításuk tízszerese. E szint elérésekor további képességeket kapnak, melyeket a következő táblázatok foglalnak össze.

Végül néhány szót a játék értékeléséről. Azok közé a játékosok közé tartozom, akik többre értékelik a jó játékmenetet a grafikus megjelenítésnél. Pontosan ez történt a Tiberian Sun esetében is. Már az első tíz percben kiderül, hogy itt aztán nem számíthatunk eget verő újdonságokra, s nem ez lesz az a játék, amely eladja a negyedik generációs gyorsítókártyákat. Kár, hogy sokan vannak, akik ezt szerették volna látni a Tiberian Sunban. Mivel azonban nem ezt kapták, csalódtak, s ezért hajlamosak szidni a programot. Nincs igazuk. A TS pontosan annyit adott, mint amennyit vártam tőle. Folytatta a történetet, új egységeket és küldetéseket mutatott be. Nekem ennyi elég, hiszen remekül szórakoztam a hadjáratok alatt.

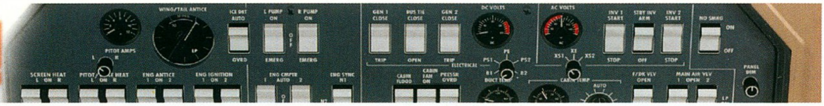
ÉS MI A KÖVETKEZŐ LÉPÉS?

Ismét csak találgatásokba kell bocsátkoznom a jövőt illetően. Csalódnék a Westwoodban, ha nem készítené el a trilógia harmadik részét (Tiberian Twilight), de könyörgöm, ne kelljen ismét négy évet várnunk a megjelenésre. Aztán ott a Red Alert, melynek a vége korántsem volt megnyugtató. Lehet, hogy egy év múlva itt a Red Alert 2? Nem tudom, csak találgatok. Annyi viszont bizonyos, hogy a Westwood tervezi a küldetéslemezt, s ha minden igaz, akkor a jövő év elejére már az is a boltokba kerül.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

JÁTÉKLEÍRÁS

Fly!



Végigrepültem a nyarat. Szegény, de sajnálunk! – mondjátok ti egyből, azonban az igazság az, hogy soha nem gondoltam volna, hogy lesz idő, amikor a földet érést jobban várom majd, mint a felszállást. Robert DeNiro is megmondta a Sleepersben: „Egyszer minden jónak vége szakad."

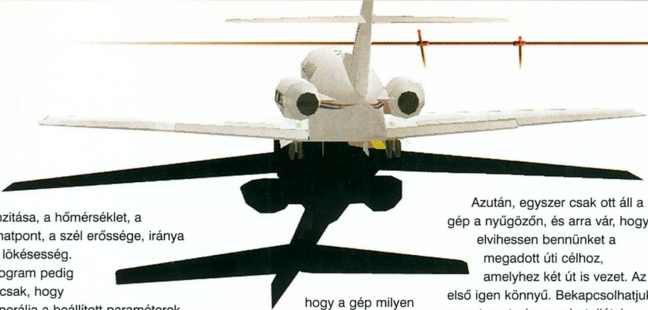
Talán ezért éreztem azt, hogy most, éppen most, biztosan nem repülőgép szimulátort kellene tesztelnem (főleg nem polgári szimulátort, ami mindig sokkal nagyobb falat, mint a harci játékok). Ráadásul, már a program neve is horrorisztikus volt. Nemcsak az azonos című filmre gondolok, amelyhez a szimulátornak tökéletesen semmi köze, hanem a felkiáltójelre a „repülj" után. NEEEM!!! Egyetlen porcikám sem akarta már a repülést. Ha a programnak REST!, LISTEN MUSIC!, READ BOOKS!, SLEEP!, WATCH MOVIES! vagy PAMPER YOUR GIRLFRIEND! lett volna a címe, akkor rávetem magam, de így nehezebb volt belekezdeni, mint a tavaszi nagytakarításba.

Már a telepítés során legyintettem magamban a 3 CD láttán. Minél több a megabájt, annál több lefagyás, használhatatlan opció és félbehagyott ötlet lát napvilágot majd a próbálkozások során. Többé-kevésbé így is lett, de nagyon igazságtalan és ostoba volnék, ha nem bökném ki végre, hogy minden probléma (Barna – a korrektorunk és cenzorunk – szerint helyesen GOND, NEHÉZSÉG, AKADÁLY stb.) (Ha nem röpködnéd folyton hulla fáradtra magad, akkor az ilyen akadályok gond nélküli leküzdése nem jelentene nehézséget. Ebben a konkrét esetben különben a baj szó lett volna a legmegfelelőbb :P – a korr.) ellenére a játék lestoppolta magának a legelőkelőbb helyet a maga kategóriájában.

Mint sokan közületek, én is az elején olvasom el a levrovot, és tudom, hogy sok kritika éri a játékok értékelését. A legutóbbi javaslat szerint az optimális konfigurációt kellene feltűntetni a hardvernél és valamilyen etalon játékhoz hasonlítva értékelni a programokat. Észrevétel az első ponthoz: nekem még nemigen sikerült időben upgrade-elni az optimális konfigra. Mindenesetre mindkét pontnak igyekszem eleget tenni majd, egy kitétellel: nem az optimális gépigényt adom meg, hanem azt, amelynél a játék még biztosan nem megy zökkenőmentesen.

Lássuk: ASUS P2B, PII 400, Matrox G400 16MB, 64 MB RAM. (Nem, nem a cache, hanem a RAM 64 MB, de mit csináljak, csóró vagyok. A dobermanoknak is be kell érniük másfél kiló bélszínnel, és már kaviárból sem jut napi húsz dekánál több az asztalra.)

Szóval, a kép ezzel az összeállítással még minden lelkiismeret-furdalás nélkül szaggat, bár a váltások közti időben a gép nem veszi a joy jeleit, így az irányítás szinkronban marad a látvánnyal. Nem tudom, hogy ez bravúros programozói tudást és a gyengébb géppel rendelkezőkre való odafigyelést takar, vagy egyszerűen a vak véletlen műve, de használható kezelést eredményez, és ez a fő. Az akadozó megjelenítés mellett a töltögetési idők is összehasonlíthatók bármelyik oroszóra hosszával (persze, tudjátok is ti már, mi is az, hogy oroszóra). Mindezek ellenére megéri elviselni a megpróbáltatásokat, mert olyan égképeket láthattok, amilyeneket az ablakon kinézve bármikor, de hát ez ugye PC. A MS FS felhő kiegészítőjét még nem láttam, de a FLY!-ban az ég eszement szép. Igaz, hogy tapasztalatom szerint csak a cumulusok (gomolyfelhők) változataival találkozhatunk, de megadható három különböző magassági szinten a borultság, illetve a csapadék fajtája,



intenzitása, a hőmérséklet, a harmatpont, a szél erőssége, iránya és a lökésesség. A program pedig nemcsak, hogy legenerálja a beállított paraméterek szerinti környezetet, de például a használatos futópályákat is a szélirránynak megfelelően jelöli ki.

Apropó, futópályák és vidéke ÁFÉSZ. A pályákról mindenképpen csak dícsérőleg lehet beszélni, mert a megjelenésük abszolút megfelel az ICAO előírásoknak, és amerikai pályák esetében alighanem a valóságnak is. Értem ezalatt a fénytechnikai eszközök fajtáit és elhelyezésüket, illetve a különböző burkolati jelek felfestését. A világ többi repterével kapcsolatban megelégedtek a mérethelyesség, a pályák száma és irányuk pontos betartása mellett. Ami roppantmód figyelemre méltó, hogy nemcsak nemzetközi légikikötőket, hanem füves sportrepetereket is megtalálunk és választhatunk a könyvtárban. Szépséghibaként megemlítem, hogy Gödöllőnél a gép lefagyott, vagy Ferihegyen, a 31R pályán földút halad át, és a két kifutón kívül nincs semmi más (guruló, torony, terminál stb.). Viszont néhány VOR adó kiválasztható, és ezek frekvenciája és azonosítója is korrekt, így akár valódi navigációs térkép alapján is repülhetünk. Az előbbi megállapítás fokozottan érvényes az USA-ra.

Már az útvonal tervezésekor is lehetőségünk van arra, hogy a gép kijelölje két pont között a legrövidebb IFR (műszeres) útvonalat, amelyet természetesen kedvünkre módosíthatunk. Ennél a résznél én egy kicsit elvesztettem a fonalat, és nem tudtam rájönni, hogy a gép milyen logika alapján illeszti be az útvonalba az egyéb töréspontokat, de a lehetőség adott, hogy teljesen egyedi repüléseket tervezhessünk bárhol a világon.

A tervezésnek egyébként a géptípus kiválasztása (öt gép közül választhatunk), a súly- és súlyponthelyzet meghatározása továbbá az üzemanyag-mennyiség beállítása is része. Mindez különben jó előtanulmány a valós repülésekre való felkészülésben.

A motor- vagy hajtóműindítás idejét UTC-ben (világidő) kell megadni, ezért ne csodálkozzon senki, hogy a 17.00 L.A.-ben pirkadatot, Kijevben pedig napnyugtát jelent, és ebben az időpontban csak London környékén teáznak az emberek.

Azután, egyszer csak ott áll a gép a nyűgözőn, és arra vár, hogy elvihessen bennünket a megadott úti célhoz, amelyhez két út is vezet. Az első igen könnyű. Bekapcsolhatjuk az automata (nem robotpilóta) funkciót, és a gép saját maga lerendez mindent a rádiózástól a gépkiszolgálásig, ami akár oktató résznek is megfelel. Igaz, valamiért nem mindig repüli le az útvonalat, hanem elkezd touch-and-gózni (átstartolásokat csinál), begurul, leállítja a motort, újraindítja, kigurul, felszáll, megint touch-and-go és így tovább az örökkévalóságig, vagy amíg a gép le nem fagy.

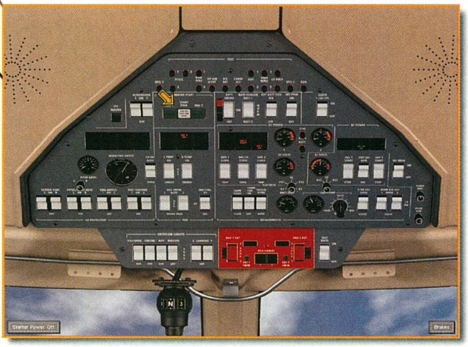
A másik lehetőség ugye az, hogy magunk vesszük kezünkbe az irányítást. Először is beindítjuk a motor(oka)t vagy hajtóműveket. Választhatunk, hogy akarjuk-e a teljes indítási procedúrát látni (géptolvajoknak kötelező), vagy rögtön járó motort szeretnénk. Így is, úgy is egyetlen gombot kell megnyomni, de kár kihagyni ezt a részt, mert hangulatos és a kezelőpultok nagyon szépek.

Utána érdemes még a gurulási engedély megkérése előtt beállítani a navigációs műszereket, az időjárásradart, és minden egyebet, mert a levegőben már nem mindig lesz rá idő. Ha ez megvan, akkor jöhet a taxizás. A rádiózás itt kezdődik el, és feltétlenül el kell mondani, hogy nagyon jól eltalálták a változatosság és a kezelhetőség arányát. Ráadásul az auto-tune formájában nagyon hasznos és egyedi lehetőség is bekerült a programba. Ennek a lényege, hogy az adott földrajzi helyen és szituációban listát kérhetünk a közeli irányítóegységekről, arról valamelyik nevet kiválasztva a gép magától beállítja a COMM1 frekvenciát, mondjuk SFO (San Francisco) Approachra, és már folyamodhatunk is a megközelítési és leszállási engedélyért. Ha nem akar valaki semmit a gépre bízni, az természetesen a rádiópanelen kiválaszthat bármilyen adót magának. A frekvenciaváltó gombnak (bár precízen működik) nem sok jelentősége van, mert az aktív csatornát is állíthatjuk az egérrel.

Nagyon tetszett például, hogy miután a Ground várakoztatott az állóhelyen (egy 747-est gurított el előttem, és ekkora gép után kell a távolság, ha nem akar valaki felborulni), nem feledkezett meg rólam, hanem a biztonságos távolság elérése után megadta az engedélyt a taxizásra.

Sajnos a repterek egyéb részeire nem áll a futópályákról elmondott részletes kidolgozottság, mert a gurulóutakat nem jelölik táblák, sem fények. Így jobbára csak az iránytű és megérzés alapján lehet tudni, hogy jó pálya felé megyünk-e.

A kifutó előtt a Ground (szintén magától) átad bennünket a



Towernek (Torony). Itt is volt némi zökkenő, mert San Franciscóban a megadott és a valós frekvenciaérték két tizedet eltért, de az auto-tune megoldotta a gondot. A felszállási engedély megadása után már csak rajtunk a sor. Nekifutáskor a gépek nagyon kóválygottak, de nem erőlködtem a joy-beállításokkal, bár talán az segített volna. Mindenesetre a valóságban nem kell ennyit küszködni, hogy pályán tartsuk a gépet.

Felszállás után átmehetünk a Departure (indulás), később az útvonal-irányítás frekvenciájára. Ha bárhol elkeveredénk, ami szégyenszemre velem is megtörtént (igaz a VOR nem működött), akkor bármikor kérhetünk radar-vektorálást a következő útvonal-töréspont felé. Egyébként a navigáció volt az egyik legtöbb gondot okozó része a játéknak, mert az egérrel kapcsolható gombok sokszor nem reagáltak, vagy arra sem tudtam rájönni, hogy a VOR kijelzőt hogyan lehetne életre kelteni, de úgy gondolom, hogy ezeket a gyermekbetegségeket mindenképpen orvosolni fogják.

Végül a célrepülőtér közelében (20-50 km) a kommunikációs adók menüjében az adott reptér ATIS-a (Automatic Terminal Information Service) is megjelenik, amit a repülő személyzeteknek mindig meg kell hallgatniuk (szlengben: levenniük), hogy tisztában legyenek a helyi időjárási körülményekkel és a várható futópályairánnyal.
A programnak ez a része is teljesen korrekt, bár az angolszász mértékegységek biztosan idegenek lesznek, de lévén a műszereket is ezek szerint kalibrálják és skálázzák, viszonylag hamar megszokhatók.

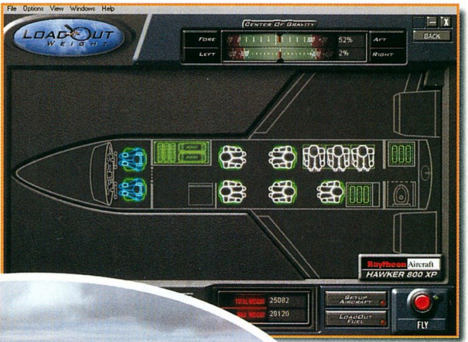
Ígértem, hogy keresek etalont, és azzal összehasonlítva értékelem majd a program erősségeit és gyengéit. Ebben a témában a FS98 a mérce. Nem azért, mintha a legjobb volna, de nagy múltra tekint vissza (talán az előtte álló jövő is hosszú lesz), és általában meglehetősen összetett. A repülési modellre nem érdemes túl sok szót vesztegetni, mert a PC a mi életünkben még csak a közelébe sem fog érni a valós repülés érzésének. Annyit mégis mondanék, hogy leginkább a lebegtetés (a leszállás utolsó fázisa) és az átesés azok, amelyeken le szoktam mérni a repülési modell értékét. A FLY!-ban mintha közelítettek volna egy kicsit a valósághoz (a Flight Simulator csapnivalóan rossz ezen a téren), és jó hardverrel meg beállításokkal egész szép földet éréseket lehet végezni. Az átesés és dugóba pördülés megint csak a FLY! javára billenti a mérleget.

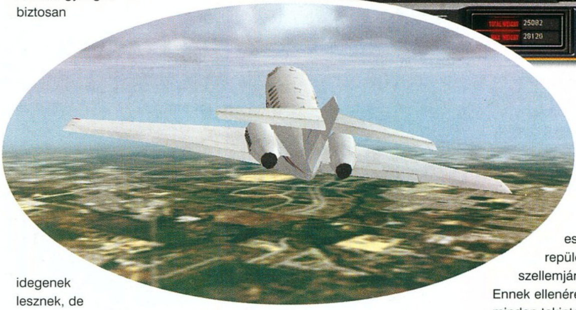
A navigációval kapcsolatban szinte érthetetlen, hogy a Microsoft mennyire mellőzi a GPS-t, amely ma már szinte kötelező és első számú navigációs eszköz (bár hivatalosan – a műholdak esetleges jelkimaradása miatt – nem elfogadott, mint elsődleges berendezés). A másik, ami a FLY!-ban fantasztikus, az a repülés közben megjeleníthető, méretezhető és színes útvonaltérkép, repterekkel, navigációs adókkal, azonosítókkal, frekvenciákkal, egyáltalán mindennel, ami a JEPPESEN térképen megtalálható.

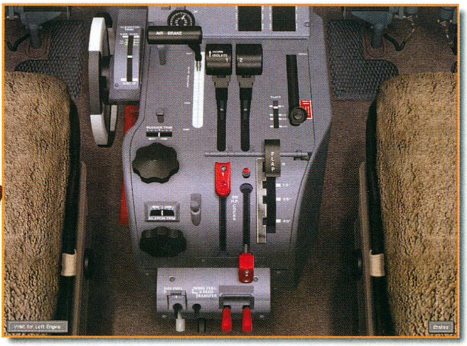
Végül néhány szó a látványról és a hangulatról. A megjelenítésben nincs igazán nagy különbség (legalábbis én nem látok). A FLY!-ban az objektumok formái az íves részeken mintha lekerekítettebbek lennének, de érthetetlen módon nem oldották meg a gépek kivilágítását este, így az éjszakai repülések tisztára a szellemjárás benyomását keltik. Ennek ellenére a FLY! hangulata minden tekintetben sokkal jobban tetszett, mint a Microsoft jólfésült programjáé.

Az értékelésként adott pontszámok a program jelenlegi állapotára vonatkoznak. Ha az állandó lefagyások megszűnnek (gondolom, jó néhány patch is napvilágot lát majd), és kijavítják a kezelési gondokat, akkor a FLY! hosszú ideig tarolhat!

Boy







VAN ÚJ A NAP ALATT!

PC • GURU
O • N • L • I • N • E

www.pcguru.hu

Darkstone

Bátorsággal és hittel felvértezett, tiszta szívű hősjelöltek lépdelnek a rettegett veszedelem felé. Sorsuk harcba szállni az ősi Gonosszal, s ők jelentik Uma népének utolsó esélyét. Lelkük megmentéséhez a remény, valamint a kard és a mágia hatalma adhat erőt…

A Gonosz és a Jó ismét vívja harcát, s az örök megmérettetés téged is hív. Uma meséje azoknak szól, akiket vonz a fizikum és a varázslatok erejével szerzett győzelem lehetősége, mely magában hordozza a szebb, harmonikusabb jövő ígéretét…

Szinte semmi hír sem előzte meg a Delphine Software programjának érkezését, egyszer csak itt volt. A kissé gyengére sikerült kezdő animáció után nem számítottam eget rengető csodára, kiválasztottam két hőst, és gyanútlanul besétáltam a városba. Lassan magam is "beérkeztem", felvettem e föld ritmusát, magaménak éreztem karakterem, beszélgettem, ismerkedtem, majd elindultam Ardyl földjére, s bár ekkor még nem tudtam, észrevétlenül lüktetni kezdett bennem valami… Az első labirintus mélyén eszméltem rá, megint különleges hatalom ragadott el, vágyat keltve arra, hogy megismerjem e világ történetét, és segítsek győzedelmeskedni a Gonosz felett.

A Darkstone a legjobbkor érkezett, hisz mindenki a Diablo 2-re vár, s bátran állíthatom, ez az a program, amely enyhítheti a kínt, sőt.

KARAKTEREK

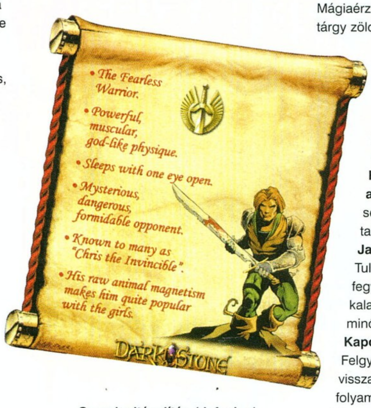
Az első, s bevallom számomra igen kellemes meglepetést az okozta, hogy a Darkstone-ban két karakterrel indulhatunk. Ezek kiválasztásakor érdemes figyelembe venni fejleszthető képességeiket. Látszólag nyolc karakter közül választhatsz, de az igazság az, hogy minden típusnak megvan a női, illetve a férfi képviselője is. A kínálat a következő: amazon, harcos, papnő, szerzetes, tolvaj, bérgyilkos, varázslónő, mágus.

Feltétlenül érdemes különböző kasztokból választani, mert ugyan a harcosok is tanulhatnak mágiát, ám ennek ereje sosem érheti el a varázslók által birtokolt tudás hatalmát. Előbb-utóbb az egyik karakter úgyis a szívedhez nő majd, ő lesz az, akivel barátaiddal vállvetve, multiplayer játékokban is felvállalhatod a kihívást.

KÉPESSÉGEK

Alapszinten karaktereid nem rendelkeznek különleges tulajdonságokkal, mindössze bennük rejlik a lehetőség. A városban, Dalsin mesternél vehetsz nekik skilleket. Pár szóban ezekről…

Azonosítás (identification). Az ismeretlen tulajdonságokat rejtő tárgyak felismerésének és azonosításának képessége.



Csapdaeltávolítás (defusing). A karakter képes hatástalanítani a csapdát.

Erdész (forester). Élelemszerzési képesség a természetben.

Észlelés (perception). Csapdafelderítés (a veszélyt rejtő tárgy vörös).

Felderítés (detection). Mágiaérzékelés (a varázserőt rejtő tárgy zöld).

Fohász (prayer). Imáid hatására karaktered védelme ideiglenesen megnő.

Gyógyítás (medicine). Mások gyógyításának képessége!

Harcmester (master of arms). A támadási sebességet, valamint a találat esélyét növeli.

Javítás (repair). Tulajdonképpen fegyverkovácsolás. Vigyázz, a kalapács alá kerülő tárgy minősége romolhat!

Kapcsolat (communion). Felgyorsítja a manna közvetlen visszanyerésének természetes folyamatát.

Kereskedelem (trade). Kedvezőbb áron adhatsz, vehetsz szerzett tárgyakat.

Likantrófia (lycantrophy). Karaktered vérfarkassá változik. Ekkor minden mannapontja életerővé alakul át.

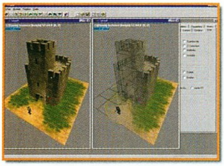
Lopakodás (silence). Nem pontos fordítás, de a képesség nesztelen osonást tesz lehetővé.

Meditáció (meditation). Ideiglenesen növelheted vele mannapontjaid számát.

Nyelvtudás (language). Kizárólag multiplayer módban fejleszthető, hallgatózási képesség.

Ördögűzés (exorcism). Az átokkal sújtott tárgyakat képes levenni a bajba jutott karakterről.

Összpontosítás (concentration). Ezzel a képességgel ideiglenesen megnövelheted karaktered erejét és ügyességét.



Tájékozódás (orientation). Rövid időre beláthatod az adott zóna teljes térképét.
Tanulás (learning). Karaktered több tapasztalati pontot kap, gyorsabban fejlődik.
Tolvajlás (theft). Az elnevezésben minden benne van…
Újratöltés (recharging). Varázstárgyak feltöltésének képessége.

A VÁROSBAN

Itt kezdődik minden, és ide térsz majd vissza rendszeresen kalandozásaid során, ezért érdemes kicsit körülnézni. Ha akarod, Murray körülvezet, de felfedezheted a várost magad is.

Gunther, a kovács

Nála adhatod el a fegyvereket és páncélokat, javíttathatod a megsérült tárgyakat, sőt "fejlesztheted" is azokat (upgrade). Ez utóbbi azonban meglehetősen drága (ötezer arany körül mozog), és nem sok hasznát vettem. Például a próbaképpen fejlesztésre kijelölt fegyverem esetében megnőtt annak sebzése, de sérülékenyebb lett.

Irma asszony

A városka varázstudója. Ingyen gyógyít, átkokat hatástalanít, s tárgyakat is beazonosít, ha kell, de ez utóbbiért már fizetni is kénytelen leszel.

Perry, a fogadós

Itt pihenhetsz karaktereiddel és beszerezheted elemózsiájukat is. Ha szükségesnek találod, vásárolhatsz Perrynél fáklyát is (nemcsak világít, fegyverként is használható, de ez esetben még hamarabb tönkremegy).

Larsac, a bankos

Pénzt tehetsz ki-be. Ugyan nem kamatozik, de legalább nem foglalja karakterednél a helyet.

Elmeric, a mágus

Nála veheted meg, illetve adhatod el a varázslöttyöket, tekercseket és könyveket is. A mágikus holmikat is feltöltheted itt, ha szükségét érzed. Mindez nagyon drága… nagyon.

Dalsin mester

Ő tanítja a különböző képességeket. Ajánlatos szinte mindet megvenni. Ez esetben nem érdemes takarékoskodni, és ha lelkiismeretesen teljesíted a küldetéseket, egyébként sem lesz anyagi gondod, csak Elmeric rabló…

Edzőhely

Nagyszerű ötlet! Itt kedvedre gyakorolhatod a fegyverek használatát. Így kitapasztalhatod, hogyan célozhatsz pontosan íjaddal, miként forgasd kardodat, s mire használd a kezed ügyébe akadó varázspálcát…

Audren

A városka kútja mellett álló teremtés néhány odavetett aranyért dallal ajándékoz meg. A megfáradt kalandozók lelkét biztosan felmelegíti a csodaszép dallam íve… Hallgasd meg, érdemes.

KÜLDETÉSEK

Mindenek előtt kérlek, ne aggódj, ha nem sikerült volna megjegyezned a küldetéseket.

Bármikor visszalapozhatsz a feljegyzések között, s megtalálod pontosan, kinek mire is volt szüksége. Unatkozni nem fogsz, az biztos: még csak a tizenharmadik szinten jártam, amikorra már tucatnyi küldetést sikerült megoldanom, és várt rám újabb nyolc…

A véletlenszerűen generált feladatok látszólag kimerülnek abban, hogy fantasy hangulatot árasztó történettel körítve megkérnek x tárgy megtalálására, visszaszerzésére. Ez jórészt nem is okoz gondot, csak szép sorban végig kell menni a labirintusokon, s megkerül minden… de mégsem. Van ugyanis néhány feladvány, melynek megoldása már gondolkodást is igényel.

A faluban rengeteg elveszett, elrabolt tárgy (szent grál, a fény pajzsa, szertartási hárfa, viharvirág, átkozott kard, mágikus üllő stb.) megtalálását bízzák rád, ezek többsége véletlenszerűen bukkan majd fel a labirintusok mélyén.

A felszíni birodalomban adott küldetések már komolyabb kihívást jelentenek. Íme egy példa.

Szintén Marghor vidékén találkozhatsz azzal a szerzetessel, aki nem önszántából vesztette el szeme világát. Esdeklő szavai nyomán minden

bizonnyal rohanni fogsz a mélybe, hogy segítsd őt. Először is szemeket kell illesztened a szobrok szemüregeibe, hogy levehesd azokat a talapzatról. Mire megvan a bronz, az ezüst és az arany is, elérsz a mélybe. Itt, a Nap termében őrzik Ra szemét. Már csak meg kell oldanod a táblákra rótt

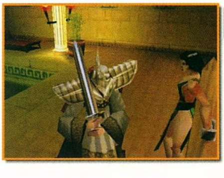
rejtvényt, az óra megfelelő pontjaira tenned a szobrokat, és máris tiéd a drágakő… Így Jean atya visszanyerheti látását, ám Eras követőre vár…

EYE OF RA

A BŐSÉGSZARU

A bajba jutott falu kissé elszokott már az ételek beszerzésének hagyományos módjától. A vezetőtől a legutolsó parasztig mindenki éhezik és könyörög, szerezd vissza ellopott élelemforrásukat, a bőségszarut.

Az első labirintusban Riken szelleme figyelmeztet a veszélyre, és kér, szerezd meg a tűz gömbjét… Mivel ezt gólem őrzi, akadhat némi nézeteltérés a tárgy tulajdonjogát illetően, de ne engedj



a nyomásnak, egyszerűen öld meg. A következő szinten áldozatod a jég gólem lesz, akitől szintén a hőmérsékletének megfelelő szférát zsákmányolhatsz. E két elemért Riken különleges köpenyt ad, mellyel bejuthatsz a bőségszarut őrző, gonosz mágus termébe. Nem komoly ellenfél. A szerzett ereklye hazaszállításának fejében tiéd lehet az első kristály. Ugyanis hamarosan megtudod… kell még hat…

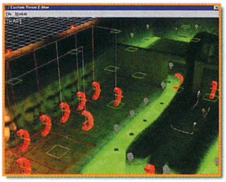
Az átlagos, "felszíni" küldetés vázlatosan így néz ki. A közelben három nehezebb feladathoz találtok további, képekkel illusztrált megoldást… A teljes sorozatot októbertől keressétek a PC Guru online, Fanatik Pagez oldalain (www.pcguru.hu).

VARÁZSLATOK

Készítettem nektek egy gyorslistát, de még nem jutott elég időm mindezek teljes kiismerésére, ezért nem ennék rá cipőtalpat, hogy tuti minden… Azért remélem, segít! Az ingyen szerzett könyvekkel úgysincs gond, csupán akkor nem mindegy, mire jó az adott varázslat, ha pénzt is áldozol rá. Fontold meg, mire költesz!

Absorbtion. Elnyelheted ellenfeled életerejének egy részét ezzel a varázslattal.
Antidote. A mérgezést hatástalanítja.
Berserker. Ideiglenesen növeli a karakter AC-jét, támadási sebességét és találati esélyét is, sőt, esetleg még életerő növekedést is jelenthet.
Confusion. Összezavarja ellenfeled, aki bőszülten saját társaira támad.
Death dome. Védővarázslat, mely ráadásul visszaüt a támadóra.
Detection. A mágikus tárgyak észrevételét segíti.
Fear. Rettegést kelt támadóidban…
Fireball. Tűzgolyó, no comment.
Flamethrower. Méretes lángcsóvát lövellhetsz ki vele, mely több ellenfélen is átmegy.
Food. Igazából nem ételt varázsol, hanem megtölti karaktered bendőjét.
Forgetfulness. Ideiglenes "mindent feledést" idéz elő… egyfajta reset. :)
Haste. Egyes esetekben különösen hasznos, gyorsító varázslat.

Heal. Gyógyítás.
Invisibility. Láthatatlanság. Senki nem lát ekkor, de vigyázz, mert esetleg lábnyomaid lebuktathatnak. (Kiderülhet ottléted varázslat és támadás pillanatában is.)
Invocation. Tűzgólem idézése.
Light. Fényvarázslat. Ereje és időtartama szinttől függő.



Magic bomb. A kedvencem. Kicsit furcsa, hogy a papnőm csak úgy ontja magából őket, de meg lehet szokni. :) Tárgyakra is használható, és adott helyre kihelyezhető.
Magic arrow. Mágikus nyilakat lőhetsz ki vele.
Magic door. A városba nyit teleport kaput.

Night Vision. Hatására ellenfeleid az árnyékos területeken is jól láthatók. (A térképen pontok jelölik őket.)
Mutation. A célpont csirkévé válik (Hmm… valahonnét ismerős…)
Poison cloud. Területen ható méregfelhő (pl. mágikus íj is előidézheti).
Reflection. Visszafordítja a feléd áramló varázslatokat azok elkövetőire… de nem minden spellt hárít el.

Marghor földjén nem tudsz e varázshatalmú kard közelébe jutni, mert az ösvényt mágikus rúnával ékített kő védi. Ha beszélsz Shadire-rel, elmondja, hogy a közeli labirintusban veszélyes gyíkok tojásait fedezték fel.

Indulj a labirintus mélyébe! A szörnyeket rejtő tojásokat nem lesz nehéz megtalálni, ám csak a mágikus karddal (celestial sword) verheted szét őket.
A komor termeket felderítve megmentheted reménytelen fogságából a magányos rabot, aki hálából különleges szimbólummal jutalmaz meg. Ezzel már feloldhatod a sziklát védő mágiát, s a tisztáson - kisebb csata után - megszerezheted a kardot.

Menj Sadire-hoz, aki örömében varázstőrrel ajándékoz meg. Semmisítsd meg a tojásokat, majd keresd meg a labirintus szívét, ott is a kígyó templomát. Használnod kell a tőrt, hogy a kristály ne teleportálgasson…

CELESTIAL SWORD

Resurrection. Feltámasztás. Amelyik karakter nem tudja, annál legyen tekercs!

A tó piciny tündére őrzi a kígyók dalának titkát. Figyelj szavaira, és amint összegyűjtötted a sípokat, az ő tanácsa szerinti sorrendben tedd azokat a fejek szájába. A lebénult kígyók között így már nem lesz gond megszerezni a kristályt.

HORN OF PLENTY

Slowness. Lassítja ellenfeledet haladásban és harcban egyaránt.
Spark. Pusztító erejű szikrák sokaságát szórhatod vele. (Rendkívül pontos célzást igényel!!!)
Stone. A célpontot kővé változtatja.
Storm. Viharos hatású támadó varázslat. :)
Telekinesis. Távolból nyithatsz vele ládákat, aktiválhatsz kapcsolókat, felvehetsz tárgyakat. Azt hiszem, ennek előnyeit nem kell hangsúlyoznom.
Teleportation. A választott helyre teleportálja karakteredet (néhány térképponton nem működik).
Thunder. Villámcsapás, mely több ellenfélre is hat. Uhh.
Wall of fire. Lángfal. Aki belesétál, sebződik, hacsak nem tűzálló.

MULTIPLAYER

Csak pár szóban... A multiplayer játékokba csupán egy karaktert vihetsz. Ez alkalommal választhatod kedvenc, single módban már tapasztalt hősödet is. Összesen négyen mehettek együtt, és választhattok, egymás ellen vagy vállvetve kívántok küzdeni. A multiplayer játékban is van értelme a küldetéseknek, mert attól függetlenül, ki kreálta a játékot, a mentés annál az embernél lesz, aki utoljára kilép. Ez nekem nagyon tetszett. Az már kevésbé, hogy nem láthattam saját, beírt üzeneteimet.

TIPPEK, TRÜKKÖK

▣ Sajnos néhány varázslat olyan erősre sikeredett, hogy amint megszerezted őket, semmi nem áll meg előtted: miközben hentelsz a harcossal, a mágiatudó mindenkit megpirít a hátsó sorból. Ha pedig lehetőséged van rá, a rácsokon át simán levarázsolhatod a színről a legbrutálisabb szörnyeket is.

▣ Ha bérgyilkos vagy tolvaj karaktered van, tudd: bármilyen furcsa is, nem a gyanútlan emberektől, hanem az amúgy is elpusztítandó szörnyektől érdemes lopni.

▣ Ne felejtsd el megetetni karaktereidet!

▣ Használd a "hot key" lehetőségeket, hogy könnyedén túléld a meleg helyzeteket is.

▣ Ha valamit amúgy is eladnál, javítsd meg magad, mielőtt felkeresnéd vele Gunthert. Így több pénzt csikarhatsz ki tőle.

▣ A monk karakter ereje csaknem felér a harcoséval. Igazi szépsége akkor csillan fel, ha berserkert használva vonul csatába, s a szörnyek aprítása közben könnyedén gyógyítja magát... :)

▣ Kötekedj! Szólítsd meg többször egymás után az NPC-ket, hasznos lehet...

▣ Az elsődlegesen mágiát használó karakterek erejét is érdemes fejleszteni, legalábbis kezdetben, hisz lesznek varázslataikra immúnis ellenfelek is.

▣ Harcos karaktereknek ajánlott varázslatok: heal, berserker, haste, magic door.

ÖSSZEFOGLALVA...

A Delphine Software kellemes meglepetést rejtegetett. Meglehet, a Darkstone nem veszi fel a versenyt a készülő Diablo 2-vel, de nem is hinném, hogy ez volt a célja. Nagyszerű akció-rpg, tökéletesen alkalmas arra, hogy a borongós őszi délutánokon vagy csillagtalan éjjeleken szórakoztasson, kikapcsoljon. Csak ajánlani tudom a stílus minden kedvelőjének.

Lily
lily@vogel.hu

Thx to ZX

90%

3DFX ■ D3D □

Delphine Software / www.delphinesoft.com
Electronic Arts / www.ea.com
Pentium 233 / 32 MB RAM / 170 MB HDD

Grafika	91%
Hang	89%
Irányítás	91%

System Shock 2

Valamikor 1994-ben történt... Már nem emlékszem pontosan, hogy miként kerültem kapcsolatba a System Shockkal, de arra igen, hogy hány álmatlan éjszakát okozott ezután. A grafikája nem volt igazán szép, a tesztgépen is inkább lassan futott, mint jól, de valahogy mégis odaszögezett a monitor elé. Volt benne valami, ami teljesen magával ragadott. Valahogyan a készítők megoldották, hogy a program ne csak változó bitfolyam legyen az alaplap vezetékei között, hanem a játékos tényleg ott érezze magát a Citadel állomáson. Van valami, amit manapság már nagyon sok játékból kifelejtenek. A hangulat. Nagyon féltem, hogy a folytatásból ez hiányozni fog. A legelső preview animációk láttán igencsak elkeseredtem. Buta grafika, idétlen ellenfelek. Aztán jött pár screenshot, végül a demo. Legalább ötször végigjátszottam, érdekes módon valahogy mindig más volt.

A SS2 végigjátszásához nem szükséges az első rész ismerete (legfeljebb kihagytál egy jó játékot), de a számos visszautalás miatt a fun factor jelentősen kisebb. Az előző játékban sikeresen legyőztük (?) az öntudatra ébredt mesterséges intelligenciát, Shodant, a Citadel állomás központi agyát. A mostani történet 42 évvel később játszódik. A TriOptimum nagyot bukott az emberiség szemében, de nem akkorát, hogy ne folytathassa munkáját. Elkészítették a legelső fénysebességnél gyorsabb intergalaktikus űrhajót, a Von Braunt. A különleges felszereléssel és legénységgel rendelkező hajó feladata távoli csillagrendszerek felkutatása és kielemzése. A Von Braun ellenőrzésére és védelmére a Föld kormányzata katonai űrhajót rendelt ki. A UNN Rickenbacker összekapcsolódott a Von Braunnal, és elindultak a 67 trillió kilométerre levő Tau Ceti irányába.

Hatalmas megtiszteltetésként ért minket, hogy a UNN Rickenbackerre lettünk vezényelve, hiszen így részesei lehetünk a történelemnek. Az előző három év kemény kiképzések végeláthatatlan folyama volt, de persze, megérte. Ez alatt az idő alatt számos különleges képességre tettük szert. Megérkezésünk után a parancsnok egyből áthelyezett minket a Von Braunra, ahol személybiztonsági feladatokat kellett ellátnunk. Öt hónappal később egy cryokamrában térünk magunkhoz. Valamilyen computerhiba folytán az indulástól eltelt idő eseményeire nem emlékszünk. Rövid rádióüzenetet kapunk, melyben a Von Braun számítógép-biztonsági tisztje üdvözöl minket, majd közli a helyzetet. Kísérleti stádiumban levő különleges implantokat ültettek

belénk, amelyekkel közvetlenül elérhetjük a hajó számítógép-hálózatát, rádióüzeneteket vehetünk stb. A hajót hatalmas veszély fenyegeti, amelyet persze nekünk kell elhárítani. Pontosabb információkat személyesen kapunk tőle, ha feljutunk a 4-es szintre. Ettől a ponttól kezdve magunkra vagyunk utalva. Mindössze a rádión kapott üzenetek és a legénység után maradt elektronikus LOG-lemezek segítenek az előrejutásban. Fel kell kötni a gatyánkat, mert nehéz futam lesz.

A játék érdekes keveréke az FPS és RPG kategóriáknak, azaz nemcsak a reflexeinkre és célzóképességünkre lesz szükség, hanem az eszünkre is. Karakterünknek nagyon sok tulajdonsága van, ezeket folyamatosan fejleszthetjük, sőt! Fejlesztenünk kell! Háromféle alaptípussal indulhatunk: Marine – az izom, Navy – a hacker, és O.S.A. – a pszionikus. Az alapkarakterünk tulajdonságait három év tanulással tudjuk tovább fejleszteni. Ekkor alaposan meg kell választanunk, hogy mivel bővítjük tudásunkat. A játék folyamán ettől függetlenül rákényszerülünk a mindentudó karakter kifejlesztésére. Az erősebb fegyverek használata képességfüggő, e mellett a javítás, karbantartás, hackelés is külön skill, a pszionikus képességekről pedig még nem is beszéltem. Igazából mindegyik karakterfajtának megvannak az előnyei és hátrányai. Én Navy karakterrel játszottam végig a játékot, normál nehézségi fokozaton. Pár pszionikus képességet tanultam csak meg (kb. 8 félét), kétféle fegyverfajtából 6-os szintet értem el, továbbá a javító és karbantartó képességem is csúcsértéken volt. És persze, a lényeg: nem volt számomra kinyithatatlan ajtó, feltörhetetlen láda, kiiktathatatlan biztonsági rendszer. Hét ICE node-os biztonsági zárakat is többször feltörtem. A többi tulajdonságomat is legalább közepes szintre tudtam fejleszteni. Így is maradt több olyan fegyver, amelyet képesség híján nem tudtam használni,

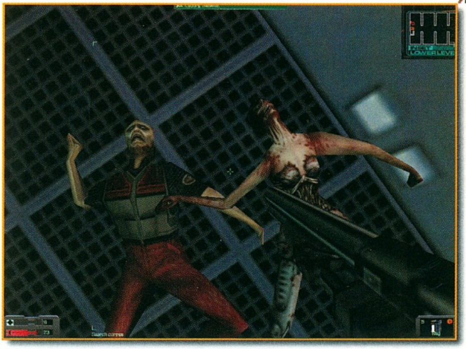
és módosítani is csak egyszerűbb fegyvereken tudtam.

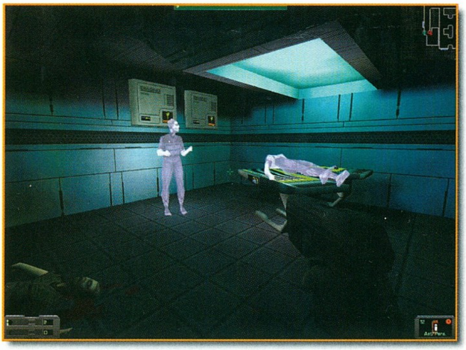
A tiszta RPG-kkel ellentétben, ebben nem XP-t kapunk a teljesített feladatok után, hanem cybermodulokat. A szinteken több helyen találhatunk képességfejlesztő fali konzolokat. Cybermoduljainkat ezeknél tudjuk beváltani az általunk jónak ítélt képességre. Szerencsére nemcsak kapunk, hanem találhatunk is cybermodulokat. Eleinte óvatosan kell gazdálkodnunk velük, a későbbiekben sokkal több felett fogunk rendelkezni. Persze ez arányos a képességszintek árával is: a technikai skillek 5-ösről 6-osra fejlesztéshez 50 cybermodul szükséges.

KÉPESSÉGEK

Alapban négy képességcsoport van, ezek állásáról személyi MFD-nk tájékoztat minket.

Stats – az alapvető fizikai adottságaink: erő, kitartás, pszionikus erő, agilitás, cyber jártasság. Ezek között található még a TRAIT feliratú sor négy üres hellyel. Ide kerülnek az O/S upgrade (világos kék) egységeknél megtanulható különleges tulajdonságaink. Ezeknél a szerkezeteknél a 16 féle egyedi tulajdonság közül mindig egyet választhatunk. Ekkor érdemes elidőzni, és mindegyik lehetőséget alaposan átgondolni. Lesznek olyan tulajdonságok, melyek eleinte jól jönnek (pl. PackRat +3 inventory hely), de a későbbiekben feleslegessé válnak. Okos ötletet nem tudok adni, mindenkinél más lesz a nyerő. Nekem az Elektro-cyber asszimiláció jött be jól. A játék végén jutott csak eszembe, hogy a javító kittel tudom magamat gyógyítani (6 health-en voltam).





Tech – a technikai adottságaink: hack, javítás, módosítás, karbantartás, kutatás. Ezek közül a hack a különféle dobozok, ajtók és biztonsági rendszerek feltöréséhez kell, gyorsan fel kell nyomni legalább 3-as szintre. A modify és maintain képességeket ráérünk lassabban fejleszteni, inkább hajítsuk el a fegyvert, mint hogy a nehezen megszerezhető karbantartó kittel kicsit javítsunk rajta. A kutatást is ráérünk komótosan fejleszteni, igazából csak pár tárgy lesz, amelyet lényeges kikutatnunk. Ezek közé tartoznak az ellenfelek maradványai, melyek alapján megismerhetjük azok gyenge pontjait. A TECH tab alsó sorában a különféle softok (segédprogramok) helyei találhatók. Ezek előnynek számítanak, de sajnos nem növelik a karakterünk alapképességeit. Ha valamely kutatáshoz 2-es szintű research tudás kell, és csak 1-esen vagyunk, akkor hiába van 2-es szintű research softunk. Lesznek esetek, amelyekben adott szintű soft megléte szükséges valami véghezviteléhez. A softok szintjét a rajtuk levő szám jelzi, amely legfeljebb 3-as lehet.

Combat – a harci képességeink. Négyféle fegyverzettípus van: normál, energia, nehéz és egzotikus. A program ez úttal is nagy választások elé állít: gyakorlatilag lehetetlen megtanulni az összes létező fegyver használatát, illetve akkor a többi képesség fejlesztésére nem marad lehetőségünk. A fegyverhasználat szintfüggőségének hátrányaival már a játék legelején szembesülünk. Viszonylag rövid idő alatt a birtokunkba kerül a sörétes puska, amelyet jó darabig csak cipelni fogunk, mivel használatához 3-as standard szint szükséges.

Psi – a pszionikus képességeink: öt szinten, szintenként hétféle sajátítható el. A képességek megtanulása relatíve olcsó, de az ehhez szükséges szint ismeretét külön meg kell vásárolnunk. Ez pedig igen drága, az ötös szint 75 cybermodulba kerül (O.S.A. karakter esetében 62). Mindenképp érdemes megtanulni néhány fontosabb képességet, mert igen jó hasznukat vehetjük a későbbiekben.

A KEZELŐFELÜLET

A grafikus kezelőfelület első ránézésre riasztóan összetett, de ha belejövünk a játékba, már nem lesz az, mivel a legtöbb funkciót elérhetjük közvetlen billentyűparanccsal is, így nem kell az egérrel szerencsétlenkednünk. Az MFD a már ismertetett adatokat tartalmazza, emellett egy másik kijelzőnk is van. Ezen jelennek meg a rádión érkezett üzenetek, a LOG-lemezek szövegei, a teljesítendő feladatok és a megszerzett belépőkártyák listája. Az inventory a

szokásos drag&drop típusú. Itt tudjuk a fegyverekből kiszedni a lőszert, magunkba nyomni egy injekciót, felpakolni páncélt és implantokat. Az inventory mérete függ az erőnktől és implanttal is növelhető. A játékban nem kell foglalkozni térképrajzolással, mert ezt a program megteszi helyettünk. A teljes MAP mellett a jobb sarokba kitehetünk mini MAP-et is, amely állandóan látszik. Az irányítás is érdekesen lett megoldva. Nyitott inventory esetén az egér a pointer mozgatását szolgálja, és nem tudunk nézelődni, de mivel minden mozgatás ledefiniálható a billentyűzeten, ezért adott a lehetősége, hogy ilyen esetekben is tudjuk mozogni. Az első részből átvett kikukkantok a sarkon mozdulat nagyon jó, ezzel a módszerrel kitűnően lehet kamerára, gépágyúra, lomhább ellenfelekre lövöldözni.

A FEGYVEREK

Ezekből meglehetősen sok fajta van. Nálam jó fegyvernek bizonyult az EMP Rifle (electromagnetic pulse), amely sajnos csak robotokra és kiborgokra hat, de azokra igen jól. Ráadásul kisebb hatókörzete is van, ami az ellenfelek csoportos megmozdulása esetén szintén hatásos. Sajnos 6-os energy skill kell hozzá. A Laser Rapier és a Crystal Shard (ez nem megy tönkre) igen jó kézifegyver. Ezekkel gyakorlatilag minden kisebb ellenfél egyetlen ütéssel padlóra vihető, az izmosabbaknak is elég két-három sújtás. Az Assault Rifle főként sorozatlövő képessége miatt hasznos, de a követelménye igen magas (standard 6). Jó hasznát vettem a Stasis Field Generatornak, amellyel majdnem minden ellenfél lebénítható. Érdekes, de a mezei pisztoly igen jó fegyver, főként ha kétszer is módosítva lett (24 lőszer), és burst módban használjuk. (A legtöbb fegyvernek kétféle üzemmódja is van tehát.) Rossz pontja a játéknak, hogy a fegyverek nagyon gyorsan elhasználódnak. A besült pisztolyt vagy elhajítunk és keresünk jobb állapotút helyette, vagy megjavítjuk. Eleinte rákényszerülünk az első megoldásra, fejlettebb képességekkel viszont nekigyürkőzhetünk a műszerészmunkának. Igen fontos szerepet kapott már az előző részben is, hogy adott fegyverhez többféle lőszert is használhatunk. Ez a második részben is kimondottan jó (vagy rettenetesen bosszantó). Már a legegyszerűbb fegyverhez, a pisztolyhoz is háromféle lőszer van. A normál mindenre jó, az anti-personnel humanoid ellenfelek ellen kitűnő, az armor-piercing pedig mechanikus, vagy részben mechanikus ellenségekre használható. A lőszer hatékonysága fordítottan is igaz: a Hybridet egyetlen anti-personnel lőszer is

padlóra küldi, míg az armor-piercingből majdnem a teljes tárat bele kell üríteni. Persze a kényszerhelyzetekben ez is megoldás. A sörétes puskához kétféle, a gránátvetőhöz pedig 5 féle lőszer használható. A fegyvereket módosítani is tudjuk, ilyenkor a jutalom általában a nagyobb lőszerkapacitás. A speckó alien fegyverek megismerése a legtöbb esetben magas Research skillt kíván, hatásuk is megkérdőjelezhető. Én maradtam a földhözragadt eszközöknél.

PSZIONIKUS KÉPESSÉGEK

A pszionikus képességek igen fontos szerepet töltenek be a játékban. Ezeket alapvetően az O.S.A. karaktereknek kell magas szintre fejleszteni, de egy-két "jedi" trükk mindenkinek elkel. 35 képesség létezik, de szerintem ezek közül csak kb. a fele használható igazán jól. Alapvető a gyógyítás, a különféle pajzsok (sérülés, méreg, sugárzás), a támadó effektek. Kicsit magasabb szinten már tárgyakat tudunk duplikálni, fegyverünk kopását blokkolni tudjuk. Egészen magas szinten pedig láthatatlanná válhatunk, leszívhatjuk ellenfeleink életenergiáját, vagy lebéníthatjuk őket. Szerintem a Reflex az egyik legjobb alapszintű képesség. Amíg aktív, addig a fegyver nem üt vissza lövéskor, ezért sokkal pontosabban tudunk célozni. A játék legelején érdemes a pszionikus képességeket végigbogarászni valamelyik békésebb helyen, mert igen jó stratégiát építhetünk rájuk.

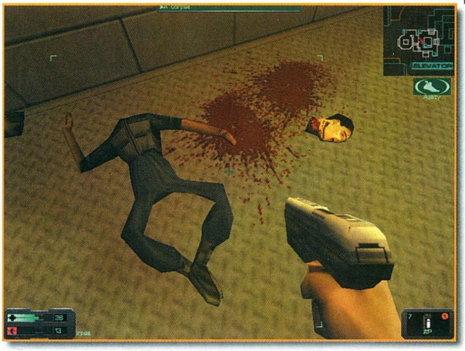
APRÓSÁGOK

A SS2-ben a konvertibilis fizetőeszközt nanite-nak hívják. Szinte mindenhez kell, legyen az vásárlás, hackelés, gyógyulás a gyógyító helyeken, fegyverjavítás és módosítás. Józserivel csak a

lifthasználatért és a WC-ért nem kell fizetnünk. Egyes pszionikus képességek is fogyasztanak nanite készletünkből, ilyen például a duplikálás. Több fegyver (Laser pistol, EMP Rifle) energiatöltettel működik, emellett az implantok is energiát fogyasztanak. Ezeket az energiatöltő állomásokon tudjuk feltölteni. Van hordozható tápforrás is, ezekkel egy eszközt lehet egyszer feltölteni. A biztonsági kamerák a SS2-ben kicsit más szerepet töltenek be, mint elődjénél. A Shock 2-ben sokkal kevesebb biztonsági kamera található, de a megsemmisítésük nem kevésbé fontos. Ha valamelyik kamera felfedez minket, beindítja a riasztórendszert. Ekkor a szokásosnál jóval több ellenség esik nekünk. A riadót a Security terminálnál lehet leállítani, és ha már ott vagyunk, akkor akár meg is hackelhetjük azt. Több ismeretlen funkciójú tárgyat is fogunk találni. Ezeket a beépített analizáló implantunk segítségével tudjuk megismerni. A szoftver esetenként kémiai elemeket fog kérni tőlünk. Ezeket a szintenként előforduló vegyi tárlóhelységekben kell keresnünk. Nem érdemes cipekedni, mivel mindig vissza tudunk menni a szükséges anyagért. Az ellenfelekre készakarva nem akartam kitérni, mindenki tapasztalja meg a saját bőrén, hogy melyik miért veszélyes, és milyen támadási szokásai vannak.

GRAFIKA, ZENE, HANGOK,

A játék atmoszférája nagyon jó, hozza a várt színvonalat. A fények játéka iszonyú sokat dob az élethűségén, mindemellett a tervezők a felhasznált textúrákon és a pályák felépítésén is nagyon sokat dolgoztak. A folyosókon mászkálva, a szobákba és a többi helyiségbe benézve tényleg elhisszük, hogy űrhajó fedélzetén sétálunk. A tökéletesen felépített környezetben szinte minden megtalálható, amit egy hosszú távollétre kárhoztatott intergalaktikus űrhajón el lehet képzelni. Lakószintek, gépház és



raktárak, szórakoztató központ játékteremmel, mozival és sportpályával, üzletek, orvosi részleg, hidrofarm az élelmiszerellátáshoz, irányító és hadműveleti központ stb. Azt kell mondanom, hogy ismét sikerült a készítőknek azt a bravúrt elkövetniük, amelyet az első részben is. Nem a képernyő előtt ülünk, hanem tényleg benne vagyunk a játékban. Félelmetes. A grafikai tökélyhez párosul a nagyon profi hangrendszer. A környezeti zajok nagyon jók, a legénység tagjainak hangja, a computer hangok egytől-egyig professzionálisak, nagyon jól illeszkednek a játékba. A kísérőzene dinamikus változásai pedig sokszor pattanásig feszítik az ember idegeit. Hiába, nem csak a grafikusok tündököltek a játék készítése folyamán.

JÁTSZHATÓSÁG

A grafika mozgatásáért a Thiefben megismert Dark Engine továbbfejlesztett változata a felelős. Egyetlen hibája, hogy egy kicsit erős gép kell alá. A szűk folyosókon nincs is gond, de a nagyobb terek esetében a grafika már kissé beszaggat. A 400 MHz feletti P2 proci erősen ajánlott, nekem a 375-re húzott Celeronom a játék vége felé már igencsak soványnak bizonyult. A viszonylag magas gépigényért cserébe nagyon szép és részletes grafikát kapunk, főként ha 1024x768-ba kapcsoljuk.

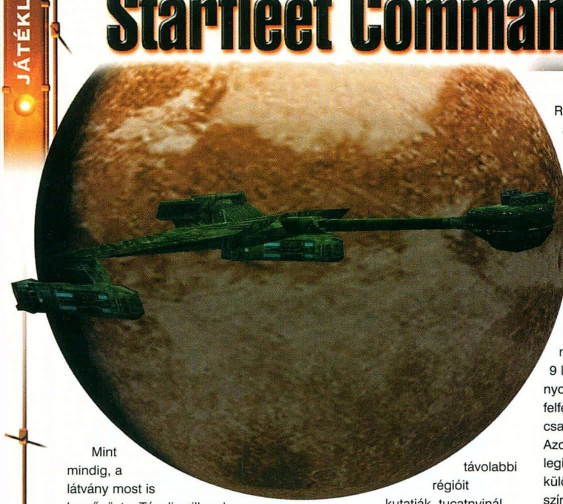
BUGOK

Hmmm. Szóval én lendületből belesétáltam az egyik legnagyobb bugba. A játék vége felé van egy pálya (Many), ahol alaposan elakadtam. Egy teljes hétig küzdöttem, de végül megadtam magam. Felhívtam több ismerősömet is segítségkérés gyanánt. Kiderült, hogy eltűnt egy CSILLAG. Háromnak kellett volna a pályán lennie, de csak kettőt találtam. A hiba magyarázatát végül valamelyik WEB-es fórumon találtam meg. Ezen a pályán nem szabad 30 mp-nél gyakrabban állást menteni, és akkor a hibajelenség nem jön elő. Bravó! A gond csak az, hogy eléggé rá vagyunk szorulva a sűrű mentegetésre. Hát nem volt mit tenni, kezdtem elölről az egészet (még szerencse, hogy volt mentésem az előző pályáról). Az ígéretek szerint lesz majd javító PATCH, amely többek között ezt a hibát is orvosolni fogja. Ebben lesznek még további könnyítések is, például jobb lőszerellátás, állítható fegyverromlás (akár ki is kapcsolhatjuk), az ellenségek újraéledésének szabályozhatósága (szintén nullára állítható), és egyéb, a játékosok által zokon vett tényezők javításai. Véleményem szerint a játék a jelenlegi állapotában (mondjuk, a BUG nélkül), NORMAL nehézségi fokozaton, egy hét alatt egy kis küzdéssel végigjátszható. Ebbe az első rész ismeretének rutinját is beleszámítottam.

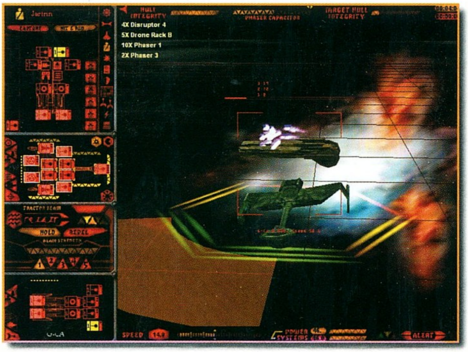
Mit mondhatnék még? Remek sztori, küzdelmes játékmenet, jó grafika és hang. Így a játék végigjátszása után már biztos vagyok benne, hogy megérte a várakozást. Harmadik rész?

SakmaN

Starfleet Command



Mint mindig, a látvány most is lenyűgözte. Távoli csillagok halvány ragyogása, különös fénnyel lüktető pulzárok izzása tükröződött vissza tekintetében, arcára az űr örök sötétség uralta régióinak árnyéka vetült. Érzékei kiélesedtek, szinte eggyé vált a világegyetem

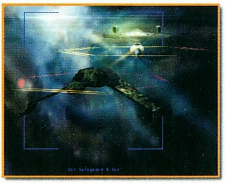


mélységeit átszelő áramlatokkal, csak halványan érzékelte az őt védelmezően körülölelő, emberkéz alkotta monstrum keltette zajokat. Gondolatai távol jártak, a lassan a múlt ködébe vesző történéseket idézve fel újra és újra...

... Az öregember szeretettel nézett le a hatéves forma kisfiúra, szemében melegség bujkált.

- Nem, fiacskám, az univerzum végtelen térségei nem csupán az emberi faj számára nyújtanak életteret. Azalatt a néhány száz év alatt, mióta űrhajóink a világűr egyre távolabbi régióit kutatják, tucatnyinál több idegen létformával vettük fel a kapcsolatot. A találkozások kezdetben békésen zajlottak: a bölcs és emberséges Vulcan fajjal napjainkig baráti viszonyt ápolunk. Végezetül az azonos értékrendet magukénak valló élőlények összefogásának eredményeképpen létrejött az Egyesült Planetáris Föderáció (UFP), amely napjainkban is a törékeny egyensúly legfontosabb biztosítéka.

- Nem, fiacskám, egyáltalán nem vagyunk egyedül, ráadásul fiatal államunknak máris számtalan ellenséggel kell szembenéznie. Hiszen ott vannak a vérszomjas Klingonok, akik ragadozómadár-szerű űrhajóikkal csapnak le védtelen áldozataikra, a Federáció határvidékeit dúlva-fosztogatva. Aztán ott vannak a kétszínű ravasz Romulánok, akik alig várják, hogy a Föderáció meggyengülésével minél nagyobb darabot hasíthassanak ki annak területéből saját Birodalmuk gyarapítása végett. Léteznek különös, a humanoidokhoz legkevésbé sem hasonlító macskaszerű lények: a Lyranok, akik ádáz és kegyetlen harcosok és egyáltalán nem lebecsülendő ellenfelek, habár technológiájuk nem ér fel a miénkhez. A Gornok 9 láb magas, közel 400 fontot nyomó óriási gyíkok, hatalmas és jól felfegyverzett gigászaik mellett a mi csatahajóink szinte eltörpülnek. Azonban a Hydranok mind közül a legidegenebbek: ezek három különböző nembe sorolható, színtiszta metánt lélegző



teremtmények, amelyek nagyszerű tudományos eredményeik dacára szerencsére megelégszenek határaik védelmével.

- Nem, fiacskám, a világűr valósággal hemzseg az élettől, és sajnos elsősorban az olyan létformáktól, amelyek alig várják az alkalmat arra, hogy elharaphassák a torkod...

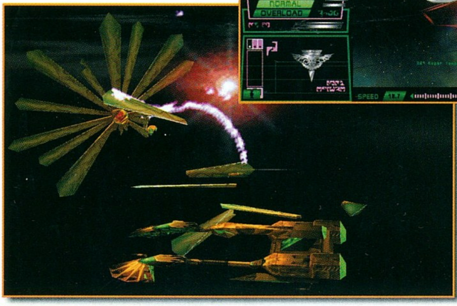
Az öreggel való hosszú-hosszú beszélgetéseken túl a Dynaverse szimulátorban töltött magányos órákat élvezte a leginkább: a számítógép alkotta világmindenségben emberek és idegen lények harcoltak a milliónyi csillagrendszer feletti uralomért, milliárdok haltak meg igaznak vélt ügyekért csakúgy, mint a valódiban...

Ujjai varázslatos könnyedséggel zongoráztak a vezérlőbillentyűkön, szinte követhetetlen gyorsasággal navigált a UFP Civil Hálón. Végre megtalálta, amit keresett - Lássuk, mi a ma esti választék - suttogta maga elé. - Starfleet Academy... lerágott csont. Klingon Honour Guard... micsoda extrém ötlet! Starfleet Command... valósidejű akció-stratégia-szimulátor ötvözet... igen, ez lesz a nekem való. - Egyetlen gombnyomással átutalta a program ellenértékét az alkotókhoz, majd elindította az időközben számítógépe memóriabankjába áttöltődött szoftvert.

A program kezdetben valósággal a képernyő elé szegezte: miután túljutott a nehézségi fok és a játéktípus (hadjárat, véletlenszerű ütközet, többjátékos üzemmód) beállításának felelősségteljes feladatán, a világegyetem hat, katonailag legerősebb fajának sorsát vehette kezébe. Ráadásként három különböző történelmi periódus közül is választhatott karrierje megkezdésekor. Igaz, az alkotók e téren nem kényeztették el túlzott részletességgel - egyszerűen korai, középső és késői névvel jelölték a fenti időszakokat.

A bevetések közötti történések legfontosabb színteréül szolgáló Űrállomáson számos lehetősége nyílott: a Könyvtárban az űrhajókkal kapcsolatos elméleti, míg az Akadémián gyakorlati tudását csiszolhatta tökéletesre. Megtekinthette veszélyes bevetései jutalmául szerzett Kitüntetéseit, az Űrdokkban a presztízspontjainak függvényében javításokat és változtatásokat eszközölhetett hajóján, a Hajóépítő Műhelyben pedig - ha felettesei érdemesnek találták rá - akár újabbra is cserélhette technológiailag rendkívül gyorsan elavuló járművét.

Az űrhajók irányítását minden létforma esetében meglepően könnyűnek találta, hiszen a kijelzők azonos rendszer szerint épültek fel, bár stílusuk az adott fajra jellemző egyedi vonásokat mutatott. Az áttekinthető tervezésnek köszönhetően folyamatosan figyelemmel követhette járműve minden egyes részének (hajótest, pajzsok, érzékelők stb.) állapotát. A neuroszenzoros egéren kívül lényegében nem is volt más segédeszközre szüksége, a készséges rágcsálóval könnyedén szabályozhatta hajójának sebességét, haladási irányát, a harckészültség fokát (zöld, sárga, vörös); célokat jelölhetett ki, és persze tüzelhetett is kiélesített fegyverrendszereivel. A játéktér bal felső sarkában található vezérlőpult révén különleges akciókra is lehetősége nyílott: akár hirtelen kitérésre, teljes megállásra, követésre, sőt, orbitális pályán való keringésre is parancsot adhatott.



Habár kezdeti lelkesedését jócskán lehűtötte, hogy a játéktér valójában csak kétdimenziós, és így hajói csak horizontális irányban (!) tudnak manőverezni, mégis újabb és újabb ádáz űrcsatákba vetette bele magát. Éppen egy Gorn monstrumot készült izzó gázfelhővé változtatni, amikor hirtelen valamennyi kijelző elsötétedett...

- Mára pontosan elég lesz ennyi, fiacskám - mosolygott barátságosan az öregember, kezében a számítógép tápcsatlakozójának végével...

Csapongó gondolatai minden előzetes figyelmeztetés nélkül rántották vissza a jelenbe. Szegény öreg... Hány éve is halott már? Valószínűleg 40 esztendő is eltelhetett azóta, hiszen már az Akadémián töltött időszak is negyedszázadnyi távolságba került...

- Szóval úgy gondolja, hogy a Federáció technológiai fölénye önmagában elegendő biztosíték a sikerre? - az instruktor láthatólag csak nehezen tudott uralkodni indulatain, szinte üvöltött a vállapján még csak egyetlen csillagot viselő tanítványával.

- Egyáltalán, milyen fajta technológiai fölényről beszél maga? Ha túl közel engedi őket magához, a Klingon és a Lyran űrhajók valósággal ízekre szedik az egységét, üljön akár a Föderáció legerősebb csatahajójának kapitányi székében. És akkor még nem is beszéltünk a Romulánok különleges álcázó berendezéseiről: ezek a pokolfajzatok a legváratlanabb pillanatban tűnnek elő a semmiből, alaposan megsorozzák a maga hajóját, aztán egyszerűen újra köddé válnak. Hála a Föderáció "technológiai fölényének", maga semmi használhatót sem bír leolvasni az érzékelőiről, lehetséges, hogy fogalma sincs arról, egyáltalán mi támadta meg.

A Romulánok pedig visszatérnek, lényegében ez az egyetlen dolog, amiben biztos lehet...

- Tanulja meg, fiacskám, egyszer és mindenkorra: a Dynaverse szimulátor által kreált véletlenszerű küldetések a fejlett technológia ellenére sem képesek felkészíteni magát arra, amit valójában odakint talál majd... Egyszerűen túl sok, a 16-bites 3D-s grafikát és a 480.000, ide-oda pattogó képpontot valóságnak gondoló egykori kadétot láttam meghalni ahhoz, hogy asszisztáljak egy újabb öngyilkossághoz... Túl sok halál... - vajon tényleg könnycsepp futott végig az instruktor számtalan csata emlékét őrző, sebhelyekkel borított arcán? Vagy csak az őt megjelenítő holografikus kivetítő elektronikájában támadt átmeneti zavar? De a különös pillanat, ha létezett is valaha egyáltalán, gyorsan tovaszállt:

- Kadét! Holnapra részletes összehasonlító elemzést ír a Föderáció ellenségeinek katonai technológiájáról. Ismétlem, ír, hagyományos módon, billentyűvel, önkezével, nem pedig valamelyik istenverte géprabszolgát bízza meg a feladattal. Végeztem! - üvöltötte az instruktor, visszatérve megszokott, emberbarát kommunikációs stílusához.

A történet folytatása a PC Guru CD-mellékletén található.

Varsányi András
joshua7401@hotmail.com

GOLD GAMES 3
14.995,-
Az előző nagy siker volt...
... itt a folytatás !!!
23 teljes verziójú játék 24 cd-n egyetlen válogatásban fantasztikus áron !
Számoljon utána... Egy játék alig több, mint 600 Ft ! Mit kap ma ennyiért...?
TOMB RAIDER, PANZER GENERAL 3D, P.O.D.,
BUNDESLIGA MANAGER '97 GOLD EDITION,
SUBCULTURE, stb...
JAGGED ALLIANCE 2.
magyar nyelvű kézikönyvvel
9.995,-
Zsoldosok... Kormányzók... Harcosok... Pénz...
Vezesd egy ország szabadságharcát zsoldosaid élén !
Légy katona, diplomata, zsoldosvezér és stratéga egy személyben, és lépj be a Jagged Alliance 2. izgalmas világába...
JAGGED ALLIANCE 2
2 in 1 akció !
4.995,-
ROBORUMBLE
2.995,-
SHOGO
mobile armor division
VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT !
TopWare INTERACTIVE
TRAVELBOX - Hungária Kft.
3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905
www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu
AZ ÁRAK AZ ÁFÁT ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

AZ ORSZÁG LEGJOBB ÁRFEKVÉSŰ KONFIGURÁCIÓJA: AZ ÚJ ACOMP BASE!

Internet előfizetés azonnal!

Az **ACOMP Zenith**-tel kialakítottunk egy tökéletes Intel® Pentium III konfigurációt, mely a számítástechnika jelenleg elérhető legnagyobb teljesítményét nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet belekerült a gépbe egy szenzációs árfekvés mellett. A világ egyetlen hardver DVD támogatású S-Video és kompozit videó kimenetes 16MB-os VGA kártyája az ATI Fury, a legújabb technikát képviselő DVD meghajtó, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, és nem utolsó sorban az ABIT legújabb alaplapja, mely már a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6. Az adatok mozgatását a 120MB-os kapacitású a: drive segítségével könnyedén elvégezheti. A gép átvételekor már minden készen áll az azonnali munkára. Telepített magyar Windows 98, beállított DataNet Internetes előfizetés, regisztrált e-mail cím. Külön ajándékként válasszon egyet a legújabb DVD filmek közül és csodálja meg a hibátlan DVD kép és hangminőséget. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron processzorral is megvásárolható.

Az **ACOMP Xplorer** egy optimálisan kialakított munkagép. Gyors 64MB memóriája és 8.4GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a játék- és felhasználói programok futtatásához. Kiváló Direct 3D teljesítményű Creative Riva TNT 16MB-os videókártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. A gépet DVD meghajtóval szereljük, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát. Kérje akár Celeron akár Pentium® III processzorral és meglátja, hogy maximálisan elégedett lesz a sebességével. A gép alapját az ABIT díjnyertes alaplapja: a BX6 Rev2 képezi.

Az **ACOMP Base** egy döbbenetesen kedvező árfekvésű, mindennel felszerelt konfigurációnk. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 366 vagy 400MHz-es változatban. A beépített díjnyertes Toshiba CD-ROM, az 56Kbps fax modem és a hálózati kártya egy komplett rendszert alkot. A gép 6.4GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. Ezzel a géppel azonnal elérheti az Internetet vagy faxot küldhet és fogadhat, de akár egy többgépes hálózat része is lehet!

Természetesen mindhárom gépünk „Year 2000" kompatibilis!

ACOMP Zenith

Intel® Pentium® III processzorral

- ABIT BE6 alaplap, Ultra DMA66, Intel® BX chipset, 153MHz
- 128MB SDRAM 100MHz
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- PANASONIC vagy SONY 5x / 32MAX DVD
- LS-120 PANASONIC a: drive
- Intel® Pentium® III processzor
- ATI Fury TV-OUT videókártya 16MB RAM
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Windows®98 telepítve
- 3 hónap internet előfizetés (Datanet Surf)
- Ajándék DVD film

Processzor	Ár
Celeron 400MHz	Nettó ár: 219.900 Ft
Pentium III 450MHz	Nettó ár: 244.900 Ft
Pentium III 500MHz	Nettó ár: 259.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® processzorral

- ABIT BX6 Rev. 2 alaplap, Intel® BX chipset, 153MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- PANASONIC vagy SONY 5x / 32MAX DVD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron® / Pentium® III processzor
- Creative Riva TNT videókártya 16MB RAM
- SoundBlaster 64 PCI hangkártya
- 80W aktív hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Processzor	Ár
Celeron 400MHz	Nettó ár: 134.900 Ft
Pentium III 450MHz	Nettó ár: 159.900 Ft

ACOMP Base

Intel® Celeron processzorral

- 32MB SDRAM 100 MHz
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- On-Board videókártya max. 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Ethernet hálózati kártya 10/100Mbit
- Fax modem 56kbps V90
- 80W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Processzor	Ár
Celeron 366MHz	Nettó ár: 89.900 Ft
Celeron 400MHz	Nettó ár: 94.900 Ft

ÁRUHITEL
A többi csak részletkérdés

intel inside pentium® III

intel inside celeron™ PROCESSOR

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Age of Empires II

A PC GURU 99/6. számában már olvashattátok Lily bemutatóját a Királyok Koráról.

Az ENSEMBLE STUDIOS romantikus történelmi álomstratégiája immár a megvalósulás küszöbén áll. A rendelkezésre bocsátott béta verzió alapján bepillantást nyerhetünk a középkor szövevényes világába. A játék káprázatos grafikája, zenéje, hangulata gyermekkorom kedvenc olvasmányait idézi. Akkor még nem remélhettem, hogy a virtuális világban bejárhatom álmaim gyönyörű tájait a történelem alakításának cselekvő résztvevőjeként. A program hatalmas ismeretanyaga a játszva tanítás magasiskolája. Álljon itt most egy kis ízelítő kedvcsinálónak.

A JÁTÉK A KÖZÉPKORT NÉGY KORSZAKRA OSZTJA

I. Sötét középkor (Dark Age)

A központi épület általában adott, csak a termeléshez szükséges létesítmények (bánya, favágótábor, malom, dokk) építhetők. Katonai épületként csak a barakk áll rendelkezésre, ahol miliciát képezhetünk. Védelmül palánkot húzhatunk táborunk köré, amely tapasztalataim szerint igen hasznos, mert az ellenséget feltartva időt biztosít a védők felvonulásához.

II. Feudalizmus (Feudal Age)

A piac, s vele a kereskedelem lehetősége ebben a korszakban jelenik meg. Már képezhetők íjászok és lovasok, továbbá a gyalogos egységek választéka is bővül. Kőfalakkal és felhúzható rácsos kapukkal, őrtornyokkal védhetjük magunkat. A dokkban kereskedő, szállító és hadigálya gyártható. A fegyverkovács megteremti a páncélok és fegyverek technológiai fejlesztéséhez a technikai hátteret.

III. Kastélyok kora (Castle Age)

Új épületek: a monostor, ahonnan a kirajzó szerzetesek kántálásukkal elprivatizálják nehezen felépített létesítményeinket, átállítják egységeinket és saját embereinket gyógyítják, a kastély, ahol népünkre jellemző, különleges egységet képezhetünk, az ostromgépgyártó, az egyetem, valamint a városközpont. A katonai épületekben új egységek képezhetők!

IV. Fejlett középkor (Imperial Age)

Felépíthető a csoda (Wonder), új egységek jelennek meg, és a technikai fejlődés minden téren általános.

Az egyes korszakokba való átlépés különféle feltételekhez kötött, s ára is van aranyban és élelemben kifejezve. A program az AoE I-hez hasonlóan a történelmi helyzetüknek megfelelően különbözteti meg az egyes civilizációkat, bizonyos előnyöket biztosítva más népekkel szemben számukra.

Az oktató (tutorial) küldetés során a kelta nép vívja harcát az angolok ellen, pontosabban William Wallace skót szabadságharcos küzdelmét kísérhetjük végig.

KELTÁK (CELTS)

Különböző kelta nyelveket beszélő, történelem előtti népcsoportok, akik a Balkántól Írországig Európa nagy részén jelen voltak; virágkoruk a Kr.e. IV. században volt. A bronzkorban valószínűleg a mai Dél-Németország, Franciaország és a velük határos területeken éltek, majd a Kr.e. I. évezred második felében kiterjesztették hatalmukat; portyázó, kalandozó hadjárataikkal eljutottak az Ibériai-félszigetre, a Brit szigetekre, Közép-Európába, Itáliába, Görögország, Anatólia,

Egyiptom, Bulgária, Románia, Trákia és Macedónia területeire. A Kr. e. I. század táján a rómaiak és a germánok visszaszorították őket Galliába. A kelta hagyományok és kultúra Britanniában és Írországban maradtak fenn a legtovább.

A kelták leszármazottai a XI. században Skóciában erős birodalmat építettek ki. 1286-ban a skót Canmore dinasztia kihalásával, valamint az ezt követő trónviszályokkal és a külpolitikai gyengeséggel összefüggően az Angliával kapcsolatos konfliktusok elérik tetőpontjukat.

A skót főnemesség I. Edward angol királyhoz fordul, aki John de Baliol kinevezésével véget vet a trónviszályoknak. A skótok ezzel együtt járó hűbéresküje a skót földbirtokosok ellenállását idézi elő.

Bár a skótok William Wallace (Braveheart) vezetése alatt 1297-ben a stirlingi csatában legyőzik az angolokat, a végérvényes döntést csak az angol király egy évvel későbbi, falkirki győzelme hozza.

Wallace-t 1305-ben - miután a skót nemesség elárulta őt az angoloknak - elfogják, és kivégzik.

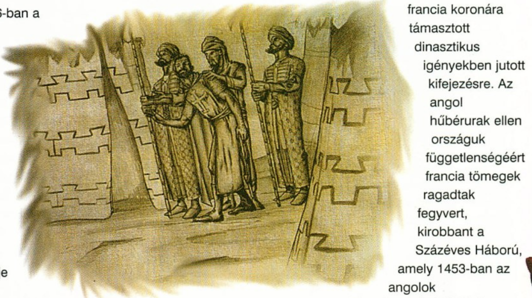
A bannockburni csatában 1314-ben Robert Bruce legyőzi a II. Edward vezette angolokat, és visszaszerzi Skócia függetlenségét.

Mivel az angolok állandóan a kelták által lakott Írország, Wales és Skócia meghódítására törekedtek, a kelták a gerillaháborús taktikához folyamodva kirabolták az angol telepeseket, és gyorsan visszavonultak az angol seregek elől.

A kelta civilizáció előnyei a játékban

Különleges egység: Woad Raider (a woad fűféle, amelyből kék festéket nyernek; a skót felkelők ezzel festették ki az arcukat), aki kivételesen gyors, támadó gyalogos.

Csapat bónusz: az ostromgépek megépítési ideje 20%-kal kevesebb,



és 20%-kal gyorsabban tüzelnek, a gyalogság mozgása 15%-kal gyorsabb, a favágók 15%-al gyorsabbak, a bárányokat csak több egység tudja megszerezni.

ANGOLOK (BRITONS)

Kr. u. 409-re a rómaiak kivonulása befejeződött, utánuk angolszász törzsek: az „angelek" (Anglia róluk kapta nevét), a szászok és a jütök áramlottak be annak a nagy európai népmozgásnak a keretében, amelyet „barbár inváziónak" neveznek. A következő öt évszázadban az angolszászok a brit őslakosságot az északi és nyugati területekre szorították. A termékeny déli részen meghonosították az angol nyelvet, lefektették az angol keresztény egyház alapjait, kiépítették a központi királyság intézményeit.

Az angolszászok a IX-X. században sikeresen átvészelték a dán vikingek támadásait, bár volt idő, amikor a keleti rész meghódítói „danegeld", azaz adó fizetésére kötelezték őket.

1066-ban került sor az Anglia elleni utolsó nagy invázióra, amikor Vilmos, Normandia hercege a hastingsi csatában legyőzte Harold királyt, és kezdetét vette a normann hódítás. Vilmos a győzelmet követő koronázással megszilárdítja uralmát. 1337-ig Anglia Franciaországgal szemben támadó jellegű politikát folytatott. Ez az agresszivitás a francia koronára támasztott dinasztikus igényekben jutott kifejezésre. Az angol hűbérurak ellen országuk függetlenségéért francia tömegek ragadtak fegyvert, kirobbant a Százéves Háború, amely 1453-ban az angolok Franciaországból történt kiűzésével ért véget.

Az angol nép előnyei

Különleges egység: Longbowman, öt-hatlábnyi hosszú, embermagas íjakkal felszerelt katona, aki nagy

távolságra és igen pontosan lő. A középkori angol sereg jelentős részét alkotó íjászok zárótüze számos ütközetben bizonyult nyerő taktikának.

Csapat bónusz: az íjászok képzése 20%-kal gyorsabb, a városközpont 50%-kal olcsóbb, a gyalogos íjászok lőtávolsága +1 a Kastélyok korában, és +1 az Fejlett középkorban, juhászaik 25%-kal gyorsabban dolgoznak.

Az Age of Kings az oktató módon kívül négy küldetéssorozatot tartalmaz. Az elsőben Jeanne D'Arc csatáiban vehetünk részt a franciák oldalán az angolok ellen; a másodikban Saladin szultánt választva a szaracénokkal védhetjük meg földünket a keresztes rablólovagokkal szemben; a harmadikban Dzsingisz kánként a mongol hordákat egyesítve áttörhetünk a Kínai Nagy Falon, s végül a rőtszakállú Barbarossa Frigyes Német-római császár által összekovácsolt Teuton birodalom oldalán küzdhetünk a pápai udvar mesterkedései ellen, és vezethetünk keresztes hadjáratot a Szentföldre.

A kandallóban pattogó tűz mellett ülök az uralkodás megannyi gondját feledtető sakktáblánál. Már tudom a leckét, végigjártam William Wallace útját, ismerem seregeimet, falvaim népének munkáját, ostromgépeim erejét. Megsimítom rőt szakállamat, s megteszem az első lépést: világos gyalog, e2-e4. Stratégiai célom összeszedni hat tartomány relikviáit saját egyházam gazdagítására. Tanácsadóim szerint ajánlatos lenne egyezséget kötni egy-két tartománnyal, de nekem nem fűlik hozzá a fogam. Felderítőm már ellovagolt, parasztjaim a földet túrják, és délnyugat felől bárányokat terelnek a kastély közelébe. Felharsan a kürt, támadók északról! „Két lovag vágtasson oda, és vágja le őket!" – parancsolom.

Kürtök rivallnak, íjászok nyugatról! „Három lándzsás kerüljön mögéjük, a harangot félreverni, a lakosság fusson a városközpontba!" Ismét a kürtök: ostromolják a

kastélyt. Hát rólam mindenkinek ugyanaz jut az eszébe? Szerencsére az erőd megvédte magát, a veszély elmúlt egy időre. A sebesült lovagot a kastélyba küldöm gyógyulni. „A lakosság emeljen palánkot a kőbánya és a nyugati aranybánya védelmére, a kerítés mögé építsenek tornyokat. A várban képezzenek teuton lovagokat, és haladéktalanul vezényeljék őket a két déli nyiladékhoz! Ha a nyersanyag összegyűlt, építsenek egy istállót, egy piacot, és kezdjék meg az íjászok kiképzését!" Végre, lélegzethez jutottunk! Felderítőm jelenti, hogy sikeresen kiderítette, hol őrzi a sváb a kincset. Nincs túl nagy védelem, falak sem állják

utunkat. A templomot porig romboljuk, szerzetesünk a relikviát néhány lovag kíséretében biztonságba helyezi saját templomunkban. A többiek sajnos

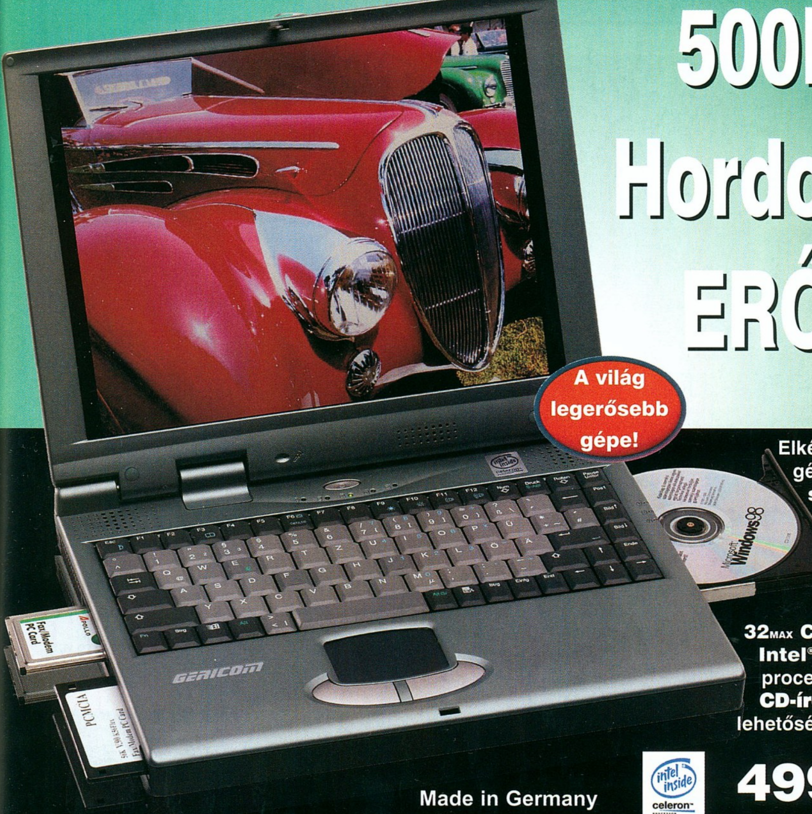
felügyelet és parancs nélkül eszeveszett fosztogatásba és rombolásba kezdtek: mire figyelmem ismét feléjük fordult, a sváb civilizáció már nem létezett. Üzenet érkezik a mongoloktól, 200

arany fejében csatlakoznának hozzánk. Intézkedem, a kincstár utalja át az összeget. A hat mongol könnyűlovas vágtatva indul, hogy csatlakozzék a fősereghez, de a bohémiai lovagok gyűrűjén nem tudnak áttörni, a túlerő felmorzsolja őket. Mit tegyek? (Load.) Főseregemmel elindulok felszabadításukra, és csak ezután kötöm meg a szövetséget. Így már működik a dolog. - Sötét lép, bástya üt a4xe4. - Mivel városomtól nagyon messze vagyunk, igen nagy hasznát veszem a csapatommal együtt vonuló néhány parasztnak. Pillanatok alatt felépülő ostromgépgyártó műhelyem faltörő kosokkal segíti az offenzívát. A kőfalak leomlanak, a védők már nem tudják feltartani az elsöprő rohamot, elbuknak, és miénk a diadal! - Világos huszár üt a6xc7, sakk és matt. - Ellenfelem búsan mereng a vesztett parti felett, kezéből a kiejtett sakkbábu pörögve hull alá a semmibe. Talán legközelebb nagyobb szerencséje lesz.

Elégedetten pillantok számítógépem monitorára, a kellemesen eltöltött órák után újabb élményekkel lettem gazdagabb...

Gabriel

500MHz Hordozható ERŐMŰ



A világ legerősebb gépe!

Elképesztő kiépítettségű gép kiváló 14.1" TFT **színes kijelzővel**, **8MB** videó és masszív **128MB rendszer-memóriával**, gyors **6.4GB** merevlemez kapacitással, **32MAX CD-ROM**-mal, **Intel® Celeron 433MHz** processzorral és **DVD** vagy **CD-író** beépítési lehetőséggel.

Made in Germany

intel inside celeron

499.900 Ft

GERICOM Overdose 2

- 13.3" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 433MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Celeron 333-500MHz processzorral
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

Nettó ár: 419.900 Ft

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35. 351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113. 220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38. 62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7. 52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9. 30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.üh. 72/213-411, pecs@compugroup.hu

GERICOM Overdose Polo

- 12.1" TFT (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 433MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Celeron 333-500MHz processzorral
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

Nettó ár: 379.900 Ft

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19. 94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8. 96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35. 22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5. 99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u. 74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62. 220-05-90, speci@speci.hu

GERICOM Meisterstück

- 12.1" TFT (800x600) színes kijelző
- Intel® Pentium MMX processzor, 266MHz
- 512kB cache
- 64MB SDRAMbővíthető 256MB-ig
- 3.2GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 Virge MX videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- 302mm x 249mm x 46mm, 3kg, fekete színben

Nettó ár: 319.900 Ft

ACOMP PEST1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER1119 Budapest, Bártfai u. 24. Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER5600 Békéscsaba, Temető sor 8. Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER9700 Szombathely, Kőtő u. 12. Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

Civilization II Test of Time

Nem hiszem, hogy létezik olyan PC tulajdonos, aki a cím alapján ne tudná beazonosítani a jó öreg Sid bácsi színes, szélesvásznú, több estét betöltő szuperprodukcióját, amely nem kevesebbre vállalkozik, mint hogy végigvezessen bennünket a homo sapiens történetén a kőbaltától egészen az űrkorszakig. Az óriási sikereket elért első rész megjelenése után négy év telt el, amikor a Microprose 1996-ban kijött a második résszel, nem kevesebb ováció közepette. Mivel a stratégia műfajának eme örökzöld témája már önmagában is felér fél sikerrel, nem csoda hát, hogy a játékfejlesztő cégek egymást taposva igyekeznek meglovagolni a népszerűség hullámait. Még mielőtt azonban bárki elérzékenyülne eme nagy buzgalom láttán, meg kell említeni, hogy mindezt meglehetősen szemérmetlen módon teszik, több bőrt lehúzva ugyanarról az alapkoncepcióról, amelyet Sid apó oly profi módon kidolgozott. Az új, eddig megjelent verziók – amelyek alkotásában Sid Meier bokrosabb teendői miatt nem vett részt -, mint pl. a nemrégiben megjelent Call to Power tulajdonképpen Civ II pepitában, ráadásul szerintem egy-két dolgot (mint pl. kezelhetőség) totál elszúrtak. Persze, erre lehetne azt is mondani, hogy minek megváltoztatni azt, ami egyszer már bevált. Viszont az mégsem fér a fejembe, hogy amit a három évvel ezelőtti program tudott, azt az újabb verzió – a korábbinál többszörös hely- és gépigény ellenére – miért nem. A Civ II-ben például volt térképszerkesztő, a TOT-ban csak arra van lehetőség, hogy a korábbi verzióban szerkesztettet átmentsük. És bár apróság, mégis sajnálom, hogy a TOT-ban nincs se városkép, se trónterem, továbbá míg a CtoP-ben a csodák elkészültének ünnepi hangulatát kisebb animációk emelik, a TOT-ban ennek nyoma sincs. Na jó, a játéktéren az egységek és a természeti erőforrások (persze nem az ásványlelőhelyek, hanem az élőlények) „mocorognak", ezzel együtt viszont a háttér a maga grafitszürke színével rettentően gyászosra sikeredett, a központi játéktér színösszeállítása pedig olyan szerencsétlenül lett kialakítva, hogy az egységeket pixelmentes nagyítás mellett alig lehet beazonosítani. A játéktér semmivel sem lett nagyobb, és az alakulatok mozgásának időigénye továbbra sincs köszönő viszonyban a realitásokkal. Hogy mire gondolok? Hát arra, hogy micsoda bődületes nagy marhaság, hogy adott tengeri jármű évszázadokig tesz meg a játéktéren 600 mérföldnek megfelelő távolságot. Majd' elfelejtettem: míg korábban bizonyos lélekszám alatt fel lehetett számolni valamelyik nem kívánt várost, addig most ezt nem lehet megtenni, ami egyes esetekben rettentően bosszantó lehet (pl. ellenségtől elhódított sivatagi város). Szóval a TOT-ot csak annyiban lehet a CIVII folytatásának tekinteni, hogy a CtoP mintájára a játékba gyömöszölték az eredeti meghosszabbított verzióját, valamint egy sci-fi és egy fantasy feldolgozást. Természetesen ezekhez új egységek, új győzelmi célok és koncepciók társulnak, ám a játék ettől még nem nyújt annyival többet, hogy bárkinek – akinek megvan a Civ II – megvételre ajánlanám. Annak viszont, aki még nem ismeri, be kell szereznie, mert szerintem a birodalomépítő stratégia műfajának egyik kötelező darabja. Jó lenne például, ha a városokban egyszerre több mindent is lehetne építeni, ha nagyobb játéktéren több várost lehetne alapítani, ha a kereskedelem több árucikkel és a PofP-hoz hasonló módon bonyolódna, ha a diplomácia fejlettebb lenne (legalább annyira, mint amilyen pl. az Imperialism II-ben), ha a számítógép vezérelte ellenfelek nem összevissza, hanem valamilyen elgondolást követve alapítanák városaikat, ha a polgárok egyik helyről a másikra költözködhetnének, ha a népesség gyarapodása nem csupán a kaja termelésétől függne stb. Szóval, szerintem profi fejlesztőktől, akiknek fő műsoridőben azon kellene törniük a fejüket, hogy hogyan lehetne tökéletesíteni, életszerűbbé, de mégsem túlbonyolítottá tenni valamelyik összességében jó játékot, az ember jóval többet várna. Nos, ennyi maszatolás után lássuk, a Test of Time mit nyújthat számunkra.

JÁTÉKVERZIÓK

Az eredeti Civ II hosszabbított változata

Ez tulajdonképpen az Alfa Centaurin való letelepedésünkig teljes egészében megegyezik a Civ II-vel, amelyben a győzelmi célt a konkurens népek likvidálása (vagy mai szóhasználatban „uniós csatlakoztatása"), ill. a földön kívüli telepek megalapításának elsőbbsége jelenthette. A Test of Time-ban a történet ekkor még nem ér véget, mivel az új bolygón (amelyet ezúttal Centauranra keresztelték át) végrehajtott sikeres landolást követően telepeseinkkel földön kívüli kolóniákat kell létrehoznunk. Hogy ne legyen olyan könnyű a dolgunk, újdonsült otthonunk természetesen nem lesz lakatlan, és az idegen fajjal való társbérlet gondolata nem mindenkit tölt el örömmel. A földön kívüli ismeretanyagok megszerzésével tudósaidnak számos területen sikerül majd áttörést elérni, és a felfedezések eredményeként az építhető civil létesítmények ill. katonai egységek száma is kibővül. A starport segítségével például dimenziós ugrást hajthatunk végre a csillagközi térben, katonai ütőerőnket pedig olyan utópisztikus lényekkel erősíthetjük majd meg, mint például a mesterséges élő organizmus, azaz Cyborg. Az idegen bolygón való fennmaradásunkat nehezíti, hogy telepeseinknek alkalmazkodniuk kell a földiektől számos tekintetben eltérő természeti körülményekhez. Mindezek mellett persze a földi gondokról sem szabad

megfeledkeznünk. A játék végkifejletét a tudomány fejlődésével megszerzett transzcendens képesség jelenti, amellyel magunkat – mint valamiféle Istent – tulajdonképpen az univerzum természeti törvényei fölé helyezhetjük.

A SCI-FI SCENARIO

A történet ott kezdődik, hogy egy emberekkel teli hatalmas űrhajó a naprendszerhez legközelebbi csillagrendszer felfedezésére indul.

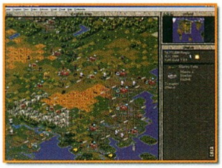
Mivel út közben műszereik hatalmas, idegen eredetű űrhajó jelét fogják, kivizsgálás céljából letérnek az eredetileg megadott pályáról. Szerencsétlenségükre a hajó védelmi rendszere valahogyan működésbe lép, és a jármű egy teljesen ismeretlen bolygón kényszerleszállást hajt végre. Ennek során a szerkezet helyrehozhatatlan károkat szenved, néhányan azonban túlélik a balesetet. Egyetlen esélyük a hazatérésre az, ha a bolygón letelepedve olyan módszerek kutatásába fognak, amelyek segítségével egy napon visszatérhetnek a földre. A cél tehát az, hogy kutatóink mielőbb kifejlesszék az ún. „csillagközi féreglyukak előállításának technológiáját", ami majd a Lalande 21185 elnevezésű naprendszert összekötheti a földivel és magával a földdel. A féreglyukban tulajdonképpen dimenziós ugrást hajthatunk végre, szempillantás alatt megtéve több száz fényévnyi távolságot. Természetesen ez úttal is lesznek idegen eredetű fajok, amelyekkel versenyt kell futnunk az említett tudás elsőként való megszerzésében, ugyanis az ellenőrzi a földi kijáratot, aki a bejáratot először létrehozza.

Azt gondolom, nem kell külön hangsúlyoznom, hogy mennyire nagy jelentőséget kap ebben a scenarióban a kutatás-fejlesztés, amelynek összetettségére jellemző, hogy a felfedezésre váró tudományok száma eléri a kilencvenet. Nem mondható tehát, hogy a játék készítői visszafogták volna fantáziájukat: az elektronikus agytól kezdve a plazmakamráig bezárólag több tucat eszköz lesz építhető. A játék végkimenetele pedig tartogat egy-két meglepetést, amelyeket nem szeretnék most itt előre elárulni.

MIDGARD SCENARIO

A játékban a mérhetetlenül gonosz, nagyhatalmú sötét uralkodó, Volsang újraéledését kell megakadályozni, akit Dreya még valamikor a távoli múltban egy varázslattal örökre a messzi délen lévő erődítményében, Midgardban megfagyasztott. Mivel az emberek azt gondolták, hogy a fagyasztást előidéző varázslat tuti biztos, senki sem foglalkozott a figyelmeztető jelekkel, amelyek Volsang újraéledését vetítették előre.
A feladatod az, hogy Volsangot egyszer és mindenkorra elintézd. Ezt több módon is elérheted, például, hogy nyomsz egyet a PC-d power on/off jelű gombján. Ha azonban ezt az utat zsarolás körülményének fennállása miatt nem választhatod, a következőket teheted:

- Uralmad alá hajtod a világot, és valamennyi nép rendelkezésre álló erőforrásait egyesíted.
- Megépíted a legyőzhetetlen „Nagy Ostrom Szerkezetet", amellyel valamennyi létformából kiűzheted Volsangot.
- Megtalálod Bifrostot, a Midgardot az Istenek lakóhelyéül szolgáló Asgarddal összekötő szivárványhidat. Az Istenekben nem fogsz csalódni, ők majd elvégzik helyetted a piszkos munkát. De nem ám ingyen, ugyanis meg kell felelned az általuk felállított teszteken. A hidat pedig igen intenzív keresgélés után fogod csak megtalálni.



82%
3DFX D3D
Microprose / www.microprose.com
Pentium 133 / 32 MB RAM / 200 MB HDD
75%
88%
80%

Lego Racers

Azt hiszem, a LEGO-t senkinek sem kell bemutatnom. Ha mégis akadna oly' tudatlan, aki nem tudná, hogy miről van szó, ám legyen: Ez az az építőjáték, amelyből szenzációs dolgokat lehet összerakni; határt csak az építőelemek száma és a fantáziánk jelenthet. Ez az, amelyből az ember eleinte csak kisebb dobozokat kap, majd a kezdetek után sikerül kikönyörögni valamelyik borsos árú nagy készletet is. Ebből aztán hamarosan rejtélyes módon egyre több elem tűnik el, végül az egész meglepően gyorsan a süllyesztőben végzi. Mindazonáltal roppant jó játék. (Nem tartozik szorosan ide, de a századelőn Gaudi ugyanezen elven, mindenféle acélszerkezet nélkül, csupán csapos elemekből építette fel a barcelonai Szent Család templom homlokzatát, tornyait.)

Az első szó, amely a játékkal kapcsolatban az eszembe jutott, a „komolytalan" volt, jó és rossz értelemben egyaránt. Be kell vallanom, érzelmileg kötődöm a LEGO-univerzumhoz, s későbbi csalódottságom talán ebből is táplálkozott. Először igen jóízűt nevettem a tréfás bevezető képsorokon, rendkívüli módon tetszett az, ahogyan kialakíthatjuk a versenyzőnket, illetve összerakhatjuk annak autóját is, licence-t válthatunk („Build" menüpont), de a konfigurálhatóság siralmas: grafikai téren csak a használni kívánt grafkártyát állíthatnád be, ha Voodood lenne, és kész. Egyetlen felbontás, részletesség stb. létezik csak. Persze, ennek is van előnye: Mivel a programot minden kétséget kizárva a legkisebb gyermekek számára készítették, nem is igen van mit elbabrálni rajta a szülők legnagyobb örömére. Ha már a grafikánál tartunk, bizony messze elmarad a manapság elvárható színvonaltól. Legtöbbször túlságosan szögletes, a textúrák egyhangúak, unalmasak, néhol pedig rikítóan színes, csicsás. Most jön a legnagyobb csalódás: igen

kevés benne a LEGO! A tereptárgyak, az épületek bizony készülhettek volna ebből az alapanyagból!

Miután kellően kipanaszkodtam magam, nézzük magát a játékmenetet:

„Circuit Race", ez tulajdonképpen a bajnokság. 24, négyes csoportokba osztott versenyen kell bizonyítanod a rátermettségedet. Minden pályának van egy favoritja, őt kell a pontversenyben legyőznöd, így a járművét is elnyered. A 25. pályán vár az igazi kihívás, a Rocket Racer. Ő aztán kemény fickó, egy teljes napi küzdelem árán sem sikerült legyőzni! Az előrejutást az igazi arcade-okhoz illően több minden segítheti, illetve akadályozhatja.

NÉZZÜK ELŐSZÖR A FELVEHETŐ ELEMEKET

Fehér lego: ennek segítségével fejleszthetjük az egyes fegyvereket, pajzsokat stb.
Piros lego: lövedék, fejlesztve egyfajta csáklya, majd villám, végül rakéta.

Sárga lego: olajfolt, akna, mágnes, mely megállítja az ellenfelet, végül szellemszerű lény, mely megbolondítja az irányítást.
Kék lego: pajzs, fejlesztve tovább tart, egyébként a színe is megváltozik.
Zöld lego: turbó, erősebb turbó, harmadszorra már repülsz, legvégül teleport.

Mielőtt arra gondolnál, hogy mindezekkel könnyedén elintézheted az ellenfeleidet, ki kell, hogy ábrándítsalak: ők is meglepő hatékonysággal használják majd ezeket ellened! Nem szóltam még az út közben rád leselkedő egyéb veszélyekről sem: kidőlő oszlop, villámszóró, ufók, mindenféle lengő, csapkodó tárgy nehezíti az amúgy sem könnyű versenyfutásodat.
„Single Race", ezt gondolom, nem kell magyaráznom. 12 pályán száguldozhatsz.
„Versus Race", ebben osztott képernyőn mérheted össze a tudásodat a barátoddal. Ez az egyetlen multiplayer lehetőség.
„Time Race", melyben a felállított pályacsúcsokat lehet megdönteni egyetlen ellenféllel szemben, aki az érvényes csúcsot képviseli.
A felszedhető legók száma is kevesebb, mint egyébként.

Már csak a rövidke összegzésre maradt helyem: A Lego Racers a maga nemében egész jó játék, hibái ellenére a legifjabb játékosok kedvence lehet. Máté legalábbis nagyon élvezte.

Tony&Máté

83%

3DFX D3D

Lego Media Int. / www.legomedia.com

Pentium 166 / 32 MB RAM / 210 MB HDD

80%
85%
85%

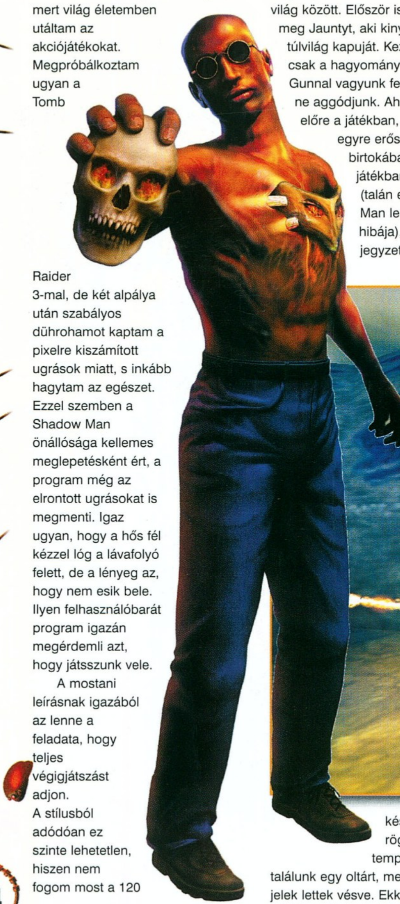
Leadtek® WinFast®
vezető grafikus gyorsító márkanév az NVIDIA vezető chipjével
WinFast® 3D S320 II
Formula One 3D Champ
Kimagasló 3D élmény 250M pixel/mp és 5M háromszög/mp átvitellel
Az Intel Pentium III Katmai új utasításaira és a 3DNow!-ra optimizálva
300MHz RAMDAC felbontás 2048*1536 High Color, 60 MHz-ig
Video-gyorsító DirectShow™ -hez, MPEG-1 és MPEG-2
DDWG kompatibilis, digitális kimenet (opcionális)
Microsoft® Direct3D™ és OpenGL™ ICD Windows 9x/NT-hez
2/4-szeres AGP interfész
Leadtek® We Make Dreams a Reality
RIVA TNT2
Speed Runner
*Grafikus órajel-állítás
*Memória órajel-állítás
Nagyteljesítményű hőleadó hűtők
*A stabil tuningoláshoz
Egyedi feszültségszabályzó
*A stabilabb rendszerkörnyezet eléréséhez
*a 2/4-szeres alaplapi AGP-sebbesség beállításához
WinFast® 3D S320 V
All the Thrills without the Frills
128 bit TwiN Texel architektúra
Nagy teljesítményű 2D/GUI/Direct Draw gyorsítás
Intel Pentium III Katmaira és 3DNow!-ra optimalizált
Nagy teljesítményű Direct3D és OpenGL implementáció
250 Mhz RAMDAC 1920*1200 felbontás 75 Hz True Color
DirectShow, MPEG-1.2 és INDEO video gyorsítás
2/4 szeres AGP interfész
Leadtek® We Make Dreams a Reality
WinFast® 3D S325
Sky Scorching AGP
Kimagasló 3D élmény 250M pixel/mp és 5M háromszög/mp
300 Mhz RAMDAC 1920*1200 felbontás 75 Hz True Color
Digitális és NTSC/PAL kimenet
Növelhető teljesítmény Speed Runner-el és a WinFast új driverrel
DirectShow, MPEG-1 és MPEG-2 video gyorsítás
2/4 szeres AGP
Leadtek® We Make Dreams a Reality
J-S® JAZZ
hangfalrendszerek
Rockfire™
Játékvezérlők
A létező leghatékonyabb játékvezérlő szoftver!
Felhasználóbarát, egyszerű alkalmazás.
Az összes játékvezérlőt kezeli.
Egyedi beállítások.
Megjegyzi az utolsó 10 játék- és vezérlőbeállítást.
A digitális eszközöknél nincs szükség kalibrálásra.
Minden USB-s eszközzel használható.
Game Wizard
Rockfire Certified Standards
Sparta Fighter
Rockfire
GameWizard Bundled
Kelly-Tech
"Vezető ár/minőség mutatójú termékeket forgalmazunk."
Kelly-Tech Kft., 1139 Budapest, Üteg utca 6. Telefon: 350-1246, Fax: 349-6477 E-mail: sales@kellytech.hu Web: www.kellytech.hu
Minden márkanév és logo a megfelelő cég hivatalosan bejegyzett tulajdona. Minden jog fenntartva!

Shadow Man

Ritkán fordul elő velem, hogy akciójátékkal komolyan foglalkozom. Érdekes módon azonban az Acclaim új horror játékával, a Shadow Mannel kivételt tettem, de a mai napig nem tudom megmagyarázni, miért. Egyszerűen csak kedvem volt vele játszani. Amikor hajnali háromkor még a gép előtt ülök, és azon gondolkozom, hogyan szerezzek meg még egy sötét lelket, akkor az nálam azt jelenti, hogy a Shadow Man klasszikus lett. Az utolsó ilyen program talán a Dark Omen volt. Azért sem értem igazán a dolgot, mert világ életemben utáltam az akciójátékokat. Megpróbálkoztam ugyan a Tomb Raider 3-mal, de két alpálya után szabályos dühroham0t kaptam a pixelre kiszámított ugrások miatt, s inkább hagytam az egészet. Ezzel szemben a Shadow Man önállósága kellemes meglepetésként ért, a program még az elrontott ugrásokat is megmenti. Igaz ugyan, hogy a hős fél kézzel lóg a lávafolyó felett, de a lényeg az, hogy nem esik bele. Ilyen felhasználóbarát program igazán megérdemli azt, hogy játsszunk vele.

A mostani leírásnak igazából az lenne a feladata, hogy teljes végigjátszást adjon. A stílusból adódóan ez szinte lehetetlen, hiszen nem fogom most a 120 sötét lélek lelőhelyét pontosan megadni. Ez ugyanis a játék célja. A huszonegy pályán találhatjuk meg ezeket a lelkeket govikba zárva. A játék elején ugyan találhatunk ilyeneket a templomban is, de még ne kísérletezzünk a kinyitásukkal. Először ugyanis teljes napfogyatkozást kell előidéznünk. Menjünk azonban szép sorjában.

Nettie, a voodoo papnő különös álma a Prófécia beteljesülését jelzi. Megbízza hát Shadow Mant, tegyen rendet a túlvilágon. Megkapjuk tőle a voodoo játék mackót, mely segítségével közlekedhetünk a két világ között. Először is keressük meg Jauntyt, aki kinyitja nekünk a túlvilág kapuját. Kezdetben még csak a hagyományos Shadow Gunnal vagyunk felszerelve, de ne aggódjunk. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy jutunk egyre erősebb fegyverek birtokába. Mivel a játékban nincs térkép (talán ez a Shadow Man legnagyobb hibája), érdemes jegyzeteket készítenünk. Már rögtön a templom mellett találunk egy oltárt, melybe különös jelek lettek vésve. Ekkor még nem tudunk mit kezdeni vele, de később feltétlenül vissza kell térnünk ezekre a helyekre, s ha van teljes listánk, az igencsak megkönnyíti a dolgunkat. Az első helyszínünk a Marrow Gates, ahol négy darab lelket szedhetünk össze. Ezt onnan lehet tudni, hogy megnyomjuk az ESC billentyűt, s megnézzük a képernyő tetején található számokat. A jobb oldali azt mutatja, hogy összesen hány lelket találtunk meg a százhúszból. A bal oldalon a program azt jelzi, hogy azon a pályán hány darab található, s ebből mennyit szedtünk össze. Sietve megnyugtatok mindenkit, hogy a játék teljesítéséhez nem kell összeszedni az összes lelket, bár nem árt. Amint elértünk egy bizonyos számú lelket, a hősünk szintet ugrik. Növekszik az ereje, több voodoo mannát (sárga koponya) tud tárolni, és erősebb Shadow Gun lövéseket képes használni (tartsuk nyomva a lövés gombot). E mellett még az azonos szinten lepecsételt koporsóajtókat is ki tudja nyitni. Az ajtók szintjét a lila voodoo jelek mutatják. Ha ez megegyezik a mi szintünkkel, akkor be tudjuk robbantani, ha nem, akkor még több sötét lelket kell összegyűjtenünk. A Paths of Shadow bejáratánál kapjuk meg a Próféciák Könyvét. Állítólag ebben van leírva az Apokalipszis eljövetele, s mi vagyunk azok, akik képesek megváltoztatni a jövendőt. Böngésszük át jó alaposan a

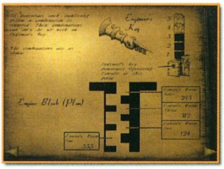


könyvet, sok érdekes információt találhatunk a voodoo varázstárgyakkal kapcsolatban. Nem beszéltem még a szív alakú tárgyakról, amelyeket felszedhetünk. Gyűjtögessük őket szorgalmasan, mivel száz darab ezekből - a Temple of Life-ban beváltva - újabb életpontot jelent. A játék kezdetén csak öttel rendelkezünk, de kitartó munkával ez a szám akár tíz is lehet.

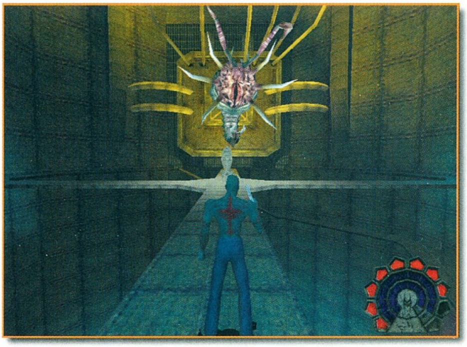
Az első komoly akadályt az Asyliumba való bejutás jelenti. Ez már a gonosz birodalma, a gonoszok ide kerülnek haláluk után. Shadow Manként nem kell tartanunk tőlük, hiszen ha az életpontjaink elfogynak, akkor sincs semmi gond, elölről kezdjük a pályát. Azok az ellenfelek, akiket addig kivégeztünk, természetesen nem élednek újjá (kivéve, ha elteleportálunk vagy kilépünk arról a pályáról). Ezen a pályán már találkozhatunk lávaszőnyeggel és tüzes hordókkal is. Ezekkel a helyekkel sem tudunk még mit kezdeni, de készüljünk fel arra, hogy ide vissza kell érnünk. Derítsük fel a terepet, s jussunk el a lehető legtöbb helyszínre. A Temple of Life-ba a Marrow Gate-en vagy a Paths of Shadow-n keresztül lehet bejutni. Az első igazán érdekes hely a Cathedral of Pain lesz. Itt öt darab rituálisan megcsonkított hullát találunk, akik a plafonról lógnak lefelé. A tetemek egyfajta kaput nyitnak a való világba. Amikor megérkezünk, csak két kapu aktív (a hullából vérpermet tódul elő). A maradék hármat nekünk kell megnyitni. A két átjárón keresztül visszajutunk a való világba, ahol éppen egy börtönlázadás kellős közepébe csöppenünk. Két sorozatgyilkost találunk a rácsok mögött. A hagyományos fegyvereink hatástalanok velük szemben, ezért inkább teleportáljunk vissza Nettie-hez, a templomba. Megoldásként azt javasolja, hogy szerezzük meg azt a három voodoo varázstárgyat, melyek képesek teljes napfogyatkozást előidézni. Ezek a tárgyak általában a magasabb szintű koporsóajtók mögött lettek elrejtve. Ne is reménykedjünk abban, hogy hamar megszerezzük őket. Folytassuk tovább a kutatást a lelkek után. Az Asylium hatalmas épület, teli különböző helyszínekkel. Nyugodjunk meg, az egészet be kell járnunk, ha teljesíteni akarjuk a játékot. Ahogy haladunk előre a játékban, egyre nagyobb szükségét érezzük majd annak, hogy védve legyünk a tűztől. Az ehhez elengedhetetlen mágikus tetoválásokat a tűz templomaiban szerezhetjük meg. Az elsőbe csak víz alatti alagúton keresztül juthatunk be. A templom őrangyalai még nyugalmi állapotban vannak, de amint megzavarjuk pihenésüket, azonnal támadásba lendülnek. Nem érdemes leállni velük kötözködni, sokkal egyszerűbb, ha elmenekülünk. A templom közepén hatalmas piramist kell felépítenünk, melynek a tetejéről juthatunk be a belső szentélybe. A szinteket a kapcsolók megnyomásával tudjuk felemelni. Ne feledjük el, hogy minél több kapcsolót megnyomunk, annál több őrangyal kel életre. Ez volt egyébként az első hely, ahol komolyabban elakadtam a Shadow Manben. Valahogy elkerülte a figyelmemet a lépcsők tetején található fal eltérő színe. Kínomban aztán az erőszak eszközéhez nyúltam (magyarul irtani kezdtem az őrangyalokat), mikor is valamelyik elvétett lövés becsapódott az egyik ilyen falszakaszba, s a legnagyobb meglepetésemre berobbantotta. Remek, már a falakat is meg lehet semmisíteni. Ezután már nem volt nehéz bejutnom a belső szentélybe. Ott egy sor ügyességi feladatot kellett megoldanom, végül megkaptam az első tetoválást. Ezzel a jellel meg tudtam fogni a tüzes hordók és a tüzes párkányok peremét, valamint be tudtam nyomni a tűz jelével díszített kőkockákat.

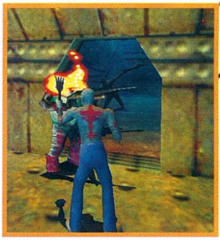
A tűz templomából lehetett elérni még azt a szobát is, ahol a mászókarmok lettek elrejtve. Ezek segítségével tudunk felmászni a vízesések tetejére. E két feladat teljesítésével komoly lépést tettünk a végigjátszás irányába. Kutassunk tovább a túlvilágon. A Cageway, a Playrooms és az Undercity nevű helyszínek mindegyikén találhatunk egy retractor nevezetű tárgyat. Először én sem tudtam, hogy mire való, de aztán véletlenül rájöttem. Ezzel tudjuk felnyitni a Cathedral of Painben a még érintetlen hullák

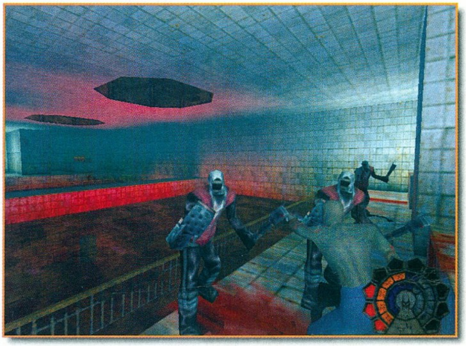
mellkasát. Teljesen mindegy, hogy melyik tetemet csonkítjuk meg, nem tudunk elakadni. Időközben eljuthatunk a második tűztemplomba is. Szerintem ezt a legkönnyebb teljesíteni a három közül, bár itt is volt olyan cseles trükk, amellyel eddig még nem találkozhattunk. Volt egy kapcsoló, amelyet csak úgy tudtunk meghúzni, ha ráugrottunk, és a súlyunk lehúzta azt. A második tetoválás képessé tesz minket a tűzön járásra. A bejárható területek száma ismét megnőtt. Az ellenfelekről nem lehet sok mindent elmondani. A voodoo fegyverekkel szemben egyiknek sincs esélye.
A harmadik templom volt talán a legnehezebb. Elég volt egy rossz lépés, s máris éghettünk a lávafolyamban. Itt is volt egy csapda, amelyen sokáig nem tudtam keresztülvergődni. A lávató két oldalán alig látható párkány húzódik, ahová mindkét oldalról fel lehet ugrani. A harmadik tetoválás után már nem kell félnünk a tűztől, teljesen immúnisak lettünk. Irány a Temple of Life, ahol meg kell keresnünk az egyetlen helyszínt, ahol úsznunk kell a tűzben. Ez után találjuk meg az oltárt és a kardot.
A kard segítségével tudunk teleportálni a tűzkapuk között. Ezzel



egy időben már meg kell lennie a három voodoo varázstárgynak is. Vigyük el őket a varázslónőhöz.
A teljes napfogyatkozás lehetőséget biztosít arra, hogy Shadow Manként járjunk az élők világában.
A templom környékén el lett rejtve néhány govi, ne feledkezzünk meg róluk. Most már bátran elteleportálhatunk a börtönbe, a rosszfiúknak esélyük sem lesz. Találunk egy kódkártyás ajtónyitó helyet, de még ezzel sem tudunk mit kezdeni. Inkább menjünk el a Cathedral of Painbe, és nyissuk







meg a maradék három hulla mellkasát a retractorral. Az egyik ilyen új helyszín a londoni földalatti labirintusrendszer. Nincs különösebben nehéz dolgunk.
A bejáratnál megtaláljuk Hasfelmetsző Jack naplóját, melyben érdekes információkat olvashatunk az Asyliumról.
A katakombák végén ott vár már Jack, akit a legkönnyebben a voodoo dobverővel tudtam megölni.
A halála után találtam meg azt a lila kristályt, amelyik kinyitotta a rejtekhely mögötti lélekkaput. Ezen keresztül az Engine Blockba lehet eljutni. Itt már kellett, hogy járjunk előbb is, csak éppen nem tudtunk átjutni a hatalmas dugattyúkon.
A Jack naplója végén található kódok segítségével simán le tudjuk állítani a mozgásukat. Ez lesz egyébként a végcél: át kell jutnunk a négy dugattyún. Amint ezzel megvagyunk, teleportáljunk el New York lerobbant negyedébe (a második hullán keresztül). Romos bérkaszárnyába érkezünk, ahol ismét egy őrült fogad minket. Nem marad azonban, felmenekül a harmadik emeletre. Oda csak a lifttel tudjuk követni. A második emeleten található a ház főkapcsolója. Csak úgy tudunk feljutni a harmadik emeletre, ha előtte bekapcsoljuk az áramot. A gyilkost ezután már gyerekjáték leverni. Ismét találunk egy kristályt, amely megnyitja a kaput, s leállíthatunk egy dugattyút. A harmadik kapu a már megismert börtönbe vezet. Az egyik fülkében megtaláljuk a kódkártyát egykori tulajdonosának a kezével együtt. A negyedik dugattyú leállítása után szabad az út a főellenfélhez. Nem mondom, hogy egyszerű lesz megölni, főként miután átváltozik szörny alakja. A végén persze megsemmisül, s vele együtt az egész Asylium felrobban.

Végezetül néhány megjegyzés a játékkal kapcsolatban. A béta verzió, amelyet teszteltem valószínűleg hibás lehet, mivel a 120 sötét lélekből csak 118 darabot sikerült összeszednem. Pont az a két darab hiányzott ahhoz, hogy kinyissam a 10-es szintű ajtót (majd meghalok a kíváncsiságtól, hogy megtudjam, mi van mögötte), s ezért nem sikerült megszereznem a szuperfegyvert, a violatort (ehhez kellenek az akkumulátorok). Mivel ennek ellenére végigcsináltam a játékot, nem izgatom magam túlságosan, de azért kicsit bosszankodom.

Mocsy

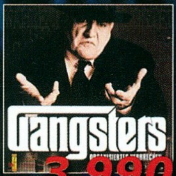
STAR WARS AKCIÓ!

Ha még nem láttad az Episode 1-et, akkor azért - ha pedig már igen, akkor azért gyere el és próbáld ki milyen,

ha Te vagy a főszereplő!

Akciós CD-ROM-ok

8.990,-



3.990,-

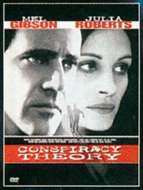
Játszóház 2. - 5.990,-
Rainbow 6 Golden Pack - 8.990,-

Folyamatosan bővülő akciós CD-ROM kínálat!

HÁLÓZATI JÁTÉK

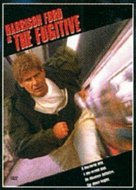
Az erzsébeti CSILI-ben 6, a Páskomliget úton 4 db hálózatba kapcsolt géppel várunk Téged és barátaidat!

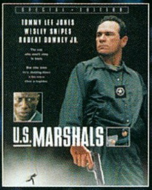
DVD filmek a körúti üzletünkben: 4.990,-Ft



Összeesküvés elmélet

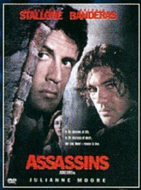
A szökevény





Életre-halálra

Bérgyilkosok



Interjú a vámpírral

Lesz ez még így se

VISZONTELADÓKNAK RENDKÍVÜLI KEDVEZMÉNYEK!!!

Csomagküldő szolgáltatásunk a leggyorsabb és legmegbízhatóbb!

A játékokon kívül ismeretterjesztő, erotikus, nyelvoktató és multimédiás CD-ROM-ok széles választékával, a legkedvezőbb árakkal várunk Benneteket!

A még meg nem jelent játékokat (Diablo 2, Age of Kings, stb.) nálunk a legjobb áron jegyezheted elő!

Kérd ingyenes árlistánkat!

1201 Bp, Baross u. 55. Tel: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18

1073 Bp, Erzsébet krt. 21. T: 344-5810, 06-209-441564
Nyitvatartás: H-P: 10-18 SZ: 10-14

1156 Bp, Páskomliget út 10. Tel: 06-309-241-814
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18

GAMELAND PC CD SHOP

ASUS 440BX a PIII-as Alaplapcsalád
10 Újdonság:
1. Biosból állítható frekvencia
2. Biosból állítható CPU feszültség
3. Slot 1 Pentium III 700MHz+
4. SUSPEND-TO-RAM
5. Slot 6db
6. Állítható CPU, RAM és PCI bus sebesség
7. Auto ventilátor fordulatszám kezelés
8. Wake on Lan funkciók
9. Boot támogatás: IDE / SCSI / MO / ZIP / JAZZ / FLOPPY
10. PC 99 / PCI v2,2 / DIM v2,3 / MEM v2,0 / ACPI SZABVÁNYOK TÁMOGATÁSA
P3B-F
MACRODA
The Macro
GALAXY PC
PIII-as PC-k GALAKTIKUS TELJESÍTMÉNNYEL
FÖLDI ÁRAKON!!!
A Macroda Kft az ASUS termékek
KIZÁRÓLAGOS disztribútora Magyarországon!
ASUSTeK COMPUTER INC.
http://www.asus.com.tw
A TISZTA FORRÁSBÓL SZÁRMAZÓ TERMÉKEKEN MINDIG EZ A LOGO VAN.
Tiszta forrásból!
A Tiszta Forrásból származó alaplapokra 2 ÉV garancia van!
1012 Budapest Attila út 63sz. Tel: 214-2392 Fax: 355-5173 www.macroda.hu
MACRODA

Fallout

AZON GONDOLKODTAM, MITŐL LESZ JÓ EGY SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉK?

Bármennyire ellentmond a véleményem a pár évvel ezelőtt hangoztatottnak, manapság, mikor egyre gyorsabb processzorok hajtják a gépeket, továbbá a grafikus kártyák is mind több és látványosabb effektet tudnak adott idő alatt megjeleníteni, a kinézetnek bizony meghatározó szerep jut. Hiába állítjuk, hogy nem ez a fontos, azért mégiscsak kevésbé lelkesen ülünk le olyan játékok elé, amelyekben a 3D-s környezet, a gyönyörű fények, az aprólékosan kidolgozott részletek helyett némileg szegényesebb, egyszerűbb, esetleg 2D-s világban kell bolyonganunk. Noha kezdetben irtóztam a háromdimenziós megjelenítéstől, mára a programozók ennek is mestereivé váltak, és segítségével filmeket megszégyenítő munkákra képesek.

Mégis van valami, ami időről időre visszavonz az Interplay Fallout címre keresztelt programjához. Grafikailag leginkább a Diablóhoz hasonlítható (attól az apróságtól eltekintve, hogy ez fantasy helyett Mad Max szerű világban játszódik), mely ugyan távolról sem nevezhető csúnyának, de különösebben változatosnak sem. Tehát másutt kell keresni az okot.

Nem szaporítom tovább fölöslegesen a szót, kimondom: a játék egyszerűen szuper. Megdöbbentő a hangulat, amely a nukleáris katasztrófa utáni világból árad: mindenütt csak puszta, halott vidékeket látni, sugárzástól eltorzult mutáns lényeket, nyomorult emberi roncsokat, akik szintetikus drogok használatában keresnek kiutat a világ borzalmaiból, és álnok vérszívókat, akik mások szenvedéséből húznak hasznot. Mégis, a készítőknek sikerült igazi értékeket beleszőni a történetbe. Megmutatják, hogy az ember igenis képes harcba szállni valamilyen saját vagy közössége számára fontos ügy érdekében még akkor is, ha tudja, szinte semmi esélye a győzelemre.

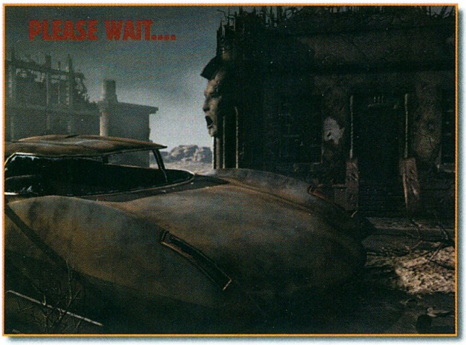
Persze, erre könnyen rá lehet mondani, hogy a főhős mindenképpen győzedelmeskedni fog, hisz épp ez a program célja. Ám ha kicsit elvonatkoztatunk attól, hogy ez csak játék, amely a startképernyőtől a megnyerésig tart, ha a benne lévő részeket külön egységként tekintjük, sokszor előfordulhat, hogy bizonyos történéseket – bár elvileg kedvező hatással vannak az események alakulására – vereségként élünk meg. Olyan helyzetekbe csöppenhetünk, melyekben – morálisan szemszögből nézve – nem egyszerű megtalálni a helyesnek vélt megoldást.

Képzelj el egy városkát, melynek polgárai nukleáris erőmű közelében élnek, ahová ghoulok fészkelték be magukat. Jelen esetben a ghoul szót nem a hagyományos, szerepjátékokból ismert értelemben kell venni, hisz azokra a lényekre utal, akik valaha éppolyan emberek voltak, mint mi, de a radioaktív sugárzás hatására a

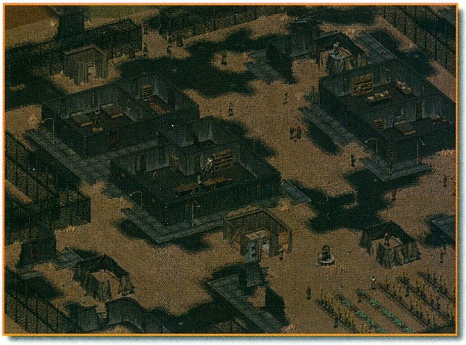
sejtszerkezetük megváltozott, testük mutálódott, szellemi képességük sok esetben állati szintre esett vissza. Nos, a lakosok félnek ezektől a lényektől, és nem javít a helyzeten a kormányzóság erőszakos politikája sem, mely teljes kiirtásukat szorgalmazza.

Az utóbbi időben sok városi lakos megbetegedett az ivóvíztől, melyet – a polgármester állítása szerint – a mutánsok mérgeztek meg. Megbíz vele, hogy menj el az erőműbe, és ölj meg mindenkit, hogy a háborúságnak véget vess.

Ám mint kiderül, a ghoulok rémisztő külsejük és emberfeletti erejük ellenére békés lények, nem akarnak mást, csupán nyugodtan élni. Nem okoznának semmi bajt, ha nem zaklatnák őket folyamatosan a polgárok, akik a rajtaütések során elvesztett családtagjaik miatt még ádázabb gyűlölettel viseltetnek a "szörnyekkel" szemben. Vezetőjük elmondja, hogy a mérgezésekért valamelyik szivárgó urániumtartály a felelős. Ki tudnák javítani a sérülést, de ehhez szükségük van pár eszközre, amelyet csakis a városból szerezhetnének meg, ám oda erőszak alkalmazása nélkül soha nem juthatnának be.



Rajtad áll, kinek az oldalára állsz: a bigott, ám szervezett közösségben élő emberekére, vagy a kaotikus, állati sorba taszított ghoulokéra. Én úgy döntöttem, nem vagyok hajlandó elvenni mások életét a felsőbbrendű faj eszméjének engedelmeskedve. Az már csak a készítők cinikus humorának tudható be, hogy a befejező képsorokban az emberek mégis elfoglalták az erőművet, hogy saját igényeik kielégítésére használják, a túlélő mutánsokat pedig rabszolgasorba hajtották.



Hiába, gyakran a legjobb szándék sem segít.

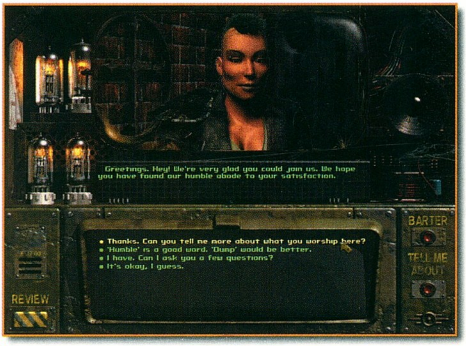
Ezt a példát a program második részéből vettem, mert nem akartam poéngyilkos lenni, de ebben is találkozhatunk hasonló helyzetekkel. Gyakorta nem lehet egyértelműen eldönteni, melyik a hétköznapi értelemben vett jó és rossz oldal. Persze, bármikor lehet a nagyobb haszonnal járó megoldást választani, ám nem feltétlen ez a szükségszerű, hisz ebben a játékban sok esetben tényleg csak rajtad áll, milyen úton mész tovább.

Természetesen teljesen szabad kezet nem kapsz, de a szabadságod még így is sokkal nagyobb a megszokottnál.

Többek között ez lehetett az oka, amiért 1997-ben, megjelenése évében a fontosabb újságokban ez a program nyerte el a legjobb szerepjátékoknak járó díjat, és sok barátom személyes kedvence lett. Még manapság is kapok leveleket, melyekben az olvasók feladatok megoldásai vagy egyszerűen csak pár tipp iránt érdeklődnek. Márpedig akárhogy is nézzük, két év az mégiscsak két év.

Talán ez a bemutató kissé rendhagyóra sikerült, de nem láttam értelmét újra papírra vetni azt, amiről régebbi cikkeimben már többször is szót ejtettem, teljes, részletes leírásra pedig a két oldal kevés. Talán azért lesznek páran, akik épp ezek miatt a gondolatok miatt néznek kicsit más szemmel a játékra, és akkor már megérte.

Bird



Cheat

STAR TREK: STARFLEET COMMAND

Minden űrhajó konfigurációs adatait a program a sfbspc13.txt nevű file-ban tárolja, melyet az "assets\specs\" könyvtárban találhatunk meg. A paraméterek módosításához először készítsünk biztonsági másolatot, majd a csak olvasható attribútumot állítsuk át. Ha multiplayerben játszunk, akkor az összes gépen el kell végeznünk a módosításokat.

Íme egy-két tipp a módosításokhoz:

1. A hajtóművek teljesítményét maximum 120-ig tudjuk tuningolni, kivéve a Federation hajókét, melyek néhány típusa esetében a 150 is elérhető. A hajtóművek adatait a R_L_Warp, C_Warp, Impulse, Apr, Battery változók tartalmazzák.
2. A Federation hajók pajzsát 2000-re is növelhetjük, de a Klingon hajók ennyit nem bírnak ki. A shieldre vonatkozó adatokat a következő helyeken találhatjuk meg: Shield 1, Shield 2_6, Shield 3_5, Shield 4, Shield Total. Minden hajón 6 pajzs van, a Total érték a 2_6 és 3_5 pajzsok kétszeresét tartalmazza.
3. A fegyverek megváltoztatásakor nem tudunk új felfüggesztési pontokat rakni a hajókra, csak a meglévőket használhatjuk. Ezeken belül szabadon variálhatjuk az alábbiakat: heavy weapon (photons, rockets, plasma stb.), weapon (phasers, disrupters stb.). A fegyverek hatószögének (ARC) minden esetben ALL-t kell beállítanunk, hogy minden irányba tudjunk tüzelni.
4. A rejtőzködés beállításához keressük meg a Cloak num változót, és e mögé írjuk be a kívánt értéket, hogy mennyi energiát akarunk a láthatatlanságra fordítani.
5. A hajók számát a base és a max érték határozza meg, az előbbi mindig 3-mal kevesebb. Típustól függően 10, 20 vagy harmincas értéket alkalmazzunk. A launch rate jelzővel az újratöltés nélküli kilövések száma szabályozható. A hajón lévő vadászokat a hajók leírásánál találhatjuk meg, maximális számuk 6 lehet mind a 4 tárlóhelyen. Ennél nagyobb szám esetén a játék elszáll.
6. A mozgás a turn mode-ban és a move costban van definiálva. Az előbbit AA-ra, míg az utóbbit .25-re érdemes állítani.

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

A kódokat az Enter megnyomása után írhatjuk be:

coinage	1000 gold
woodstock	1000 wood
quarry	1000 stone
pepperoni pizza	1000 food
steroids	gyors építés
reveal map	teljes térkép
gaia	az állatokat is irányíthatjuk
no fog	nincs köd

COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN

Unlimited Firestorm Wall

A cheat segítségével állandóan üzemképes Firestorm Wallt kapunk. Töltsük fel a falat teljesen, majd kapcsoljuk be. Mielőtt az energiája kifogyna, kapcsoljuk ki valamelyik erőművet, vagy adjunk el egyet úgy, hogy a fal kikapcsolódjon (On Hold) felirattal. Ha visszahelyezzük a megfelelő áramellátást, akkor a falnak a későbbiekben állandóan lesz energiája.

SYSTEM SHOCK 2

A következő cheat kódokat használhatjuk:

psi_full	összes pszi pont
ubermensch	a játékos homo superiorrá válik
add_pool	a játékos további képességpontokat kap
show_version	a játék verziószámának kiírása
toggle_inv	INV panel megjelenítése
cycle_ammo	válogatás a különféle lőszertípusok között
toggle_compass	iránytű megjelenítése
query	Query cursor 1=be 0=ki
split	Split cursor 1=be 0=ki
shock_jump_player	ugrás
look_cursor	kurzor néző módba
reload_gun	fegyver újratöltése
swap_guns	elsődleges és másodlagos fegyver újratöltése
wpn_setting_toggle	fegyver beállítások
select_psipower	MFD panel a pszi beállításához
equip_weapon	keresés az inventoryban a fegyver kiválasztásához
cycle_weapon	a fegyverek rotálása, 1 előre, -1 hátra
psi_power	Acts like the 1-5 level buttons
open_mfd	Open up an MFD by overlay constant
stop_email	aktuális email/log lejátszásának megállítása
clear_teleport	kijelölt teleport hely kitörlése
quickbind	quick slot elrejtése
quickuse	quick slot megjelenítése
use_obj	tárgy használata, névvel
msg_history	előző üzenetek kilistázása
play_unread_log	nem olvasott log file-ok lejátszása
toggle_mouse	váltogatás a mouselook és cursor módok között
frob_toggle	váltogatás a különböző módok között
frob_object	Simple frob of selected object
frob_object_inv	Simple frob of selected object, in world or in inv
interface_use	tárgy használata az inventoryból
fire_weapon	tüzelés a fegyverrel 1=start, 0=finish
drag_and_drop	tárgy felvétele és eldobása 1=start, 0=finish
drag_and_drop_frob	tárgy felvétele és eldobása 1=start, 0=finish
drag_and_drop_mode	tárgy felvétele és eldobása 1=start, 0=finish
quicksave	gyors mentés
quickload	gyors visszatöltés

DARKSTONE

Rejtett zene

Single player módban dobjunk be egy érmét a város közepén álló kútba.

Extra arany

Indítsunk el új játékot, a kapott aranyakat gyűjtsük ugyanazon karakternél. Ha elegendő mennyiség összegyűlt, akkor indítsunk új játékot, és az eddigi gyűjtő karaktertől adjunk át 1500 aranyat valamelyik másiknak. Ezt egészen addig ismételhetjük, míg el nem érjük a maximális arany mennyiségét.

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Játék közben nyomjuk meg a \ billentyűt, ekkor üzenetablakot kapunk, melybe gépeljük be a cheat kódokat:

iamgod	isten mód
smoghead	teljes egészség

SHADOW MAN

A játék cheat menüjének előhozásában segít az alábbi pár sor, mellyel végtelen életet, fegyverzetet, vagy akár pályaugrást érhetünk el:

A felinstallált játék DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH könyvtárában találhatjuk meg az E3.MSC, a DEBUG.MSC és a RELEASE.MSC file-okat. Nevezzük át a RELEASE.MSC-t valami másra (pl. RELEASE.MEN), majd a DEBUG.MSC-ből készítsünk másolatot RELEASE.MSC néven. A játék elindítása után új menü jelenik meg.

STAR CRAFT: BROOD WARS

Játék közben nyomjuk meg az Enter-t, majd a kód beírása után ismét üssük le. Csak single player üzemmódban működnek a kódok.

there is no cow level	pálya teljesítése
game over man	pálya elvesztése
power overwhelming	isten mód
show me the money	10,000 Minerals/Gas
whats mine is mine	10,000 Minerals
breathe deep	10,000 Gas
something for nothing	szabad upgrade az összes egységre
black sheep wall	teljes térkép
staying alive	pálya győzelem letiltása
operation cwal	gyors építés mód
upgrade medieval man	szabad technológiai
modify the phase variance	technika fa letiltása
food for thought	Food/Psi szükségletek letiltása
the gathering	Végtelen energia
war aint what	köd letiltása
it used to be	titkos Zerg zene lejátszása
radio free zerg	(csak ha a Zergekkel játszunk)

pályaugrás engedélyezése

ophelia (az engedélyezés után be kell írnunk, hogy melyik pályára ugrunk)

MYTH 2: SOULBLIGHTER

Pálya választás:

Nyomjuk a SHIFT-et mielőtt rákattintinánk a NEW GAME opcióra.

CAESAR 3

Kattintsunk rá valahol a vízre, majd nyomjuk le az ALT-K -t.

Ezután a következő opciók élnek:

ALT V	azonnali győzelem
ALT C	több pénz ha 5000-nél kevesebb van

Bear™

Mind tökéletes.

Disztribútorok:
HRP Hungary Kft.
1133 Bp, Véső u. 5-7.
Tel.: 452-4600
EMJ Hungary Kft.
1145 Bp, Szugló u. 54.
Tel.: 469-6050
Partnerek:
Qwerty Computer Kft.
1111 Bp, Bartók B. út 14.
Tel.:466-9377
Herta Kft.
1075 Bp, Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232
TZteam Kft.
1161 Bp, Rákóczi út 48.
Tel: 406-4444
Szüv Rt.
1145 Bp, Szugló u. 9-15.
Tel: 251-6666
Kronos Kft.
1054 Bp, Alkotmány u. 20.
Tel: 302-8888
DSPnet Kft.
1118 Bp, Serleg u. 3.
Tel: 209-00-72
Spéci Computer Kft.
1148 Bp, Bánki Donát u. 62.
Tel: 220-0590
CompArt Kft.
1149 Bp, Ajtósi Dürer sor 11.
Tel: 344-0160
Professzionál Kft.
1091 Bp, Üllői út 101.
Tel: 216-5300
Rufusz Kft.
1117 Bp, Bogdánffy u. 3.
Tel.: 209-4743
Trade Hardsoft Kft.
1132 Bp, Victor Hugo 18-22.
Tel.: 349-0121
Albacomp Rt.
8000 Székesfehérvár, Mártírok útja 9. Tel: 22/315-414
Eurocat Kft.
6728 Szeged, Napos u. 7.
Tel: 62/488-455
Castan Bt.
5900 Orosháza, Tas u. 15.
Tel.: 68/ 411-952
C Mark Kft.
6723 Szeged, Sándor u. 1.
Tel.: 62/ 494-044
Netex Kft.
3530 Miskolc, Corvin út 4.
Tel.: 46/ 411-094
Média Markt
1191 Bp, Üllői út 201-231.,
Tel.: 347-1650
Office Depot
1152 Bp, Szentmihályi út 131.
Tel.: 414-2367
Cora áruházak
(Törökbálint, Budakalász, Fót)

Mind tökéletes. Akár az otthoni, akár a professzionális felhasználó biztos lehet: ha Samsung monitort választott, kategóriájának egyik legjobbját tudhatja magáénak.

SyncMaster 700p+
A legismertebb Samsung monitor. Az összes teszten első helyen végzett, pedig a szakértők elvárásainak nem könnyű megfelelni. Mi tehet egy monitort ilyen sikeressé? „Megnyerő külső tökéletes technológiával ötvözve" – nyilatkozzák a tesztelők. Borotvaéles kép, kiváló kontraszt, minden felbontás mellett villódzásmentes megjelenítés. A professzionális tervező rendszerek felhasználóinak is stabil munkaeszközt biztosítanak a kiemelkedő paraméterek.

Az 1600 x 1200 pixeles felbontás, a 160Hz maximális képfrissítés és a 0,26mm képponttávolság nem mindennapi harmóniát varázsol a képernyőre.

Tökéletes.

SAMSUNG
monitorok

MIKLAND
COMPUTER
MÍNŐSÉG MINDENáron!
MATROX G400 16MB SGRAM OEM 24.900,-
TEAC 32x ATAPI CD-ROM 9.400,-
PLEXTOR 40x SCSI CD-ROM 21.900,-
YAMAHA 4416 CD újraíró 49.900,-
PLEXTOR 44/2/20 CD újraíró 49.900,-
PLEXTOR 8/20 CD író OEM 79.900,-
MATROX MARVEL PAL 49.900,-
DIAMOND V770 TnT2 16MB 25.900,-
ASUS V3800 57.900,-
Magyar feliratos DVD filmek teljes választéka, mindenkinél kedvezőbb áron!
YAMAHA
PLEXTOR
AGP
Telefon: 375 3716 Fax: 214 5183
mikland@mikland.hu, www.mikland.hu
1012 Budapest, Attila út 117.

NORTON AntiVirus
EP-V370B
AT, PPGA370-VIA Apollo Pro 66/100 MHz Intel Celeron 433 Mhz-ig, 3 PCI, 2 ISA, 1 AGP, 3 DIMM, max. 384 Mb RAM, Ultra-DMA-33, DIP switch konfiguráláshoz, Hardware monitoring, SB-Link, PC98
Ghost
ÚJDONSÁG
EP-3VBA
ATX ,PPGA370-VIA Apollo Pro Plus
Intel Celeron 533 Mhz-ig!! (66*8) 66/75/83/100/112/133 Mhz
Ultra-DMA-66, 4 PCI, 1 ISA, 1 AGP, 1 AMR
3 DIMM, max 384 Mb RAM, 2 USB port
Hardware monitoring, DIP switch konfiguráláshoz
EP-3WXA4(Y), 3WXM4
ATX ,PPGA370 - Intel i810 (828110DC100/GMCH)
Intel Celeron 533 Mhz-ig!! (66*8) 66/75/100
Ultra-DMA-66, 5 PCI, 1 AMR, 2 DIMM, max 512 Mb RAM,
feszültségszabályozás a BIOSban!, 2 USB
integrált Intel i752 2D/3D VGA 4MB cache, AC97 hangmodul
(Y) integrált Yamaha PCI744B változat
3WXM4 - MicroATX változat (3 PCI)
Az EPOX alaplapokhoz ajándék Symantec Norton AntiVirus és Norton Ghost szoftverek járnak!*
EPoX
EP-BX3
ATX ,
Slot1 - Intel BX 66/75/83/100/112/133 Mhz
Intel Pentium III PII, Celeron 233-700 Mhz-ig!! (100*7) 3 DIMM, max 768 Mb RAM,
2 USB portUltra-DMA-33, 5 PCI, 2 ISA,
1 AGP LM78 Hardware monitoring,
Windows 2000 tesztelt!
Átalakított hardver üzletágunk várja jelenlegi és leendő viszonteladóinkat! Processzorok, IDE és SCSI winchesterek, alaplapok, monitorok, stb. Szoftver és hardver egy helyről, a SVED-től!
SVED
Az OEM disztribútor
1143 Budapest, Francia út 38/b. Tel.: 469-8000 Fax: 469-8009
E-mail: hwsales@sved.hu http://www.sved.hu
*amely termék dobozán a Norton embléma látható

FEFO PC-k pontosan az Ön igénye szerint ...

A FEFO Computer ajánlatai

Nem olyan biztos, hogy érdemes otthon PC-t barkácsolni! A FEFO ingyenes szaktanácsadással, *hozott igények* alapján, szakszerű körülmények között elkészíti és leteszteli az Ön számítógép konfigurációját, melyet 3 év teljeskörű garanciával vásárolhat meg!

FEFO Basic *...az alap'os*

Basic BE

Celeron® CPU 366MHz

intel inside celeron

Költségkímélő, kiváló minőségű alap PC irodába, otthonra. Multimédiásra bővíthető, teljesítménye és kapacitása növelhető.

- Intel/VIA AGP chipset
- 366 MHz Intel® Celeron® CPU
- 32 MB SDRAM, PC100
- 4.3 GB HDD, UDMA
- 4 MB RAM S3 AGP videó
- SB komp. PCI hang opció
- 40x CDROM, IDE opció
- 1.44 MB FDD
- 2s/1p/1PS2 port
- billentyűzet és soros egér
- AT minitorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

86.900,- +ÁFA

részletre: 22.50,- + 12x 8.600,-

Basic BX

Celeron® CPU 366MHz

intel inside celeron

Költségkímélő multimédiás PC irodába, otthonra. Korszerű ATX rendszer. Pentium® III-as CPU-val is rendelhető.

- Intel®440ZX AGP chipset
- 366 MHz Intel® Celeron® CPU Bővíthető Pentium® III -ra
- 32 MB SDRAM, PC100
- 4.3 GB HDD, UDMA
- 4 MB RAM S3 AGP videó
- ESS PCI hang
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- 2s/1p/2PS2/2USB port
- PS2 billentyűzet és egér
- ATX minitorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

106.900,- +ÁFA

részletre: 27.250,- + 12x 10.600,-

FEFO Dexter *...a tudatos játékos*

Dexter DE

Celeron® CPU 400MHz

intel inside celeron

Optimális ár/teljesítményű PC otthonra, tanuláshoz, játékhoz, internethez. Kiváló hang- és videórendszer, modem.

- Abit BE6 alaplap UDMA66
- 400 MHz Intel® Celeron® CPU Bővíthető Pentium® III -ra
- 64 MB SDRAM, PC100
- 4.3 GB HDD, UDMA66
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- 8 MB nVidia RIVA Vanta videó
- SoundBlaster Live Value hang 4 hangszórós kimenet
- 56K, V90-es Voice PCI modem
- 2s/1p/2PS2/2USB port
- PS2 billentyűzet és egér
- ATX minitorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

165.900,- +ÁFA

Dexter DM

Celeron® CPU 400MHz

intel inside celeron

Nagy teljesítményű, minőségi audió/videó rendszer. Kiváló otthonra játékhoz, tanuláshoz, internethez.

- Abit BE6 alaplap, UDMA66
- 400 MHz Intel® Celeron® CPU Bővíthető Pentium® III -ra
- 64 MB SDRAM, PC133 DIMM
- 6.4 GB HDD, UMA66
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- 16 MB MATROX G400SH videó
- AUREL Vortex 2 hang 4 hangszórós és digit kimenet
- 56K, V90-es Voice PCI modem
- 2s/1p/2PS2/2USB port
- PS2 billentyűzet és egér
- ATX ergo minitorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

209.900,- +ÁFA

Dexter DH

Pentium® III CPU 500MHz

intel inside pentium®!!!

Professzionális PC guruknak. Nagy teljesítmény, profi zenei audió, 3D videó és modem. DVD házimozi rendszer.

- Abit BE6 alaplap, UDMA66
- 500 MHz Intel Pentium® III CPU
- 128 MB SDRAM, PC133 DIMM
- 9.1 GB HDD UDM66, 7200RPM
- 32/6x DVDROM, 1.44 MB FDD
- 32 MB DiamondViperUltra videó nVidia TNT2, 4xAGP
- TurtleBeach Quadzilla hang 4 h. digit kimenet, Voyetra Midi
- 56K, V90-es Diamond modem
- 2s/1p/2PS2/2USB port
- PS2 billentyűzet és egér
- ATX ergo minitorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

361.900,- +ÁFA

FEFO Scienic *...a megbízható munkatárs*

Scienic S10

Celeron® CPU 400MHz

intel inside celeron

Költségtakarékos korszerű munkaállomás általános irodai és otthoni feladatokhoz. Kiváló grafika, PC állapotfigyelés.

- SMI 810DC100 alaplap
- 400 MHz Intel® Celeron™ CPU
- 64 MB SDRAM, PC100 DIMM
- 4.3 GB HDD, UDMA66
- Intel752 directAGP 2D/3D videó 4MB cache, dinamikus videó
- AC'97 sztereó hang, AMR slot
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- AMR modem opció
- 1s/1p/2PS2/2USB/1V/1A port
- PS2 billentyűzet és egér
- microATX ergo minitorony ház
- PC állapot figyelő ASIC, WfM
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

139.900,- +ÁFA

Scienic SL

Celeron® CPU 400MHz

intel inside celeron

Hálózati munkaállomás általános irodai, ügyviteli feladatokhoz. Optimális teljesítmény legújabb technológiák. Menedzselhető.

- Intel CA810L alaplap
- 400 MHz Intel® Celeron™ CPU
- 64 MB SDRAM, PC100 DIMM
- 4.3 GB HDD, UDMA66
- Intel752 directAGP 2D/3D videó dinamikus videó memória
- SoundBlaster PCI 64V hang
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- Intel82559 10/100 TP LAN
- 1s/1p/2PS2/2USB/1V/1A port
- PS2 billentyűzet és egér
- microATX ergo minitorony ház
- PC állapot figyelő ASIC, WfM
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

148.900,- +ÁFA

Scienic SN

Pentium® III CPU 450MHz

intel inside pentium®!!!

Professzionális munkaállomás, minőségi vidó rendszerrel, gazdasági elemzésekhez, elektronikus kereskedelemhez, Internethez.

- Intel SR440BX alaplap
- 450 MHz Intel Pentium® III CPU
- 64 MB SDRAM, PC100 DIMM
- 4.3 GB EIDE HDD, UltraDMA66
- 16MB nVidia RIVA TNT videó
- SoundBlaster PCI 64V hang
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- Intel82559 10/100 TP LAN opció
- 56K, V90-es modem opció
- 1s/1p/2PS2/2USB/1V/1A port
- PS2 billentyűzet és egér
- microATX ergo minitorony ház
- PC állapot figyelő ASIC, WfM
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

194.900,- +ÁFA

Scienic SM

Pentium® III CPU 500MHz

intel inside pentium®!!!

Nagy teljesítményű munkaállomás mérnöki-, gazdasági feladatokhoz, grafikai előkészítéshez, elektronikus kereskedelemhez.

- Intel SE440BX alaplap
- 500 MHz Intel Pentium® III CPU
- 128 MB SDRAM, PC100 DIMM
- 9.1 GB HDD UDM66, 7200RPM
- 32 MB MATROX G400SH videó
- SoundBlaster PCI 64V hang
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- Intel82559 10/100 TP LAN opció
- 56K, V90-es modem opció
- 2s/1p/2PS2/2USB port
- PS2 billentyűzet és egér
- ATX ergo minitorony ház
- PC állapot figyelő ASIC, WfM
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

287.900,- +ÁFA

NetiX *szerverek*

NetiX LE

Pentium® III CPU 500MHz

intel inside pentium®!!!

Munkacsoport szerver. Biztonságos adattárolás HW RAID. Beckup opció, dual CPU bővíthetőség. Intel szerver menedzser rendszer.

- Intel L440GX+ szerver alaplap
- 500 MHz Intel PIII CPU (m. 2db)
- 128MB ECC SDRAM, (m. 2GB)
- 9.1 GB LVD SCSI HDD (m. 6db)
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- Intel 82559 10/100 TP LAN
- Adaptec 7896 U2W SCSI
- Adaptec PCI HW RAID 0/1/5
- HP DAT beckup opció
- Emergency Management Port
- Intel Server Control 1.7
- HP OpenView Node Manager
- Intel CIII ház / hotswap oció
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

586.900,- +ÁFA

Látogassa meg kiállításunkat október 12-16. között a Compfair szakvásáron az A/111. és INTEL INTERNET SHOPPING CITY standokon.

Miért ne választhatná Ön is a FEFO PC-t? Néhány érv talán segít, hogy mellettünk döntsön. A 10 éves FEFO vállalat több mint 2500 db/év FEFO PC gyártásával az egyik legjelentősebb hazai számítógép összeszerelő cég. Évente többezer ügyfelet szolgál ki az otthoni felhasználóktól a nagyvállalatokig. A FEFO PC-k tervezésénél mindig a legkorszerűbb technológiákat alkalmazzuk, megtartva az optimális ár/teljesítmény/minőség arányt. Számítógépeink könnyen bővíthetők és átépíthetők, követve a technológiai fejlődést, ezért FEFO PC-k vásárlásával az Ön beruházása éveken át értékálló marad. A FEFO PC-ket az alapkonfigurációktól eltérően a megrendelő ízlése szerint is összeállítjuk. Szakembereink ingyenes tanácsadással állnak ügyfeleink rendelkezésére. A FEFO PC-ket csak kiváló minőségű alkatrészekből építjük, minden számítógépünket 3 év teljeskörű garanciával forgalmazzuk. A FEFO PC-k 2000 év kompatibilisek, megfelelnek az aktuális PC szabványoknak, bármilyen rendszerbe itegrálhatók. A PC eladások mellett, igény szerint nyújtunk ügyfeleinknek informatikai szolgáltatásokat, mint pl. helyszíni garanciát és üzembehelyezést, átalánydíjas és egyéb karbantartási szolgáltatásokat, vagy komplett informatikai rendszerépítést és üzemeltetést. A FEFO vállalat és üzletei ISO 9002-es minősítéssel rendelkeznek. Keresse bizalommal üzletkötőinket!

Az INTEL, az INTEL INSIDE, a PENTIUM az INTEL CORPORATION bejegyzett védjegyei.

1073 **Budapest**, Barcsay u. 6. Üzlet: 352-8870, Iroda: 461-8080, Szerviz: 461-8081, Fax: 352-1620, e-mail: barcsay@fefo.hu; 1122 **Budapest** Krisztina krt. 11. Tel: 202-6002, Tel.+Fax: 355-0047, e-mail: krisztina@fefo.hu; 7621 **Pécs**, Munkácsy M. u. 9. Tel: (72) 326-318, Tel.+Fax: (72) 326-186, e-mail: pecs@fefo.hu; 6722 **Szeged**, Gogol u. 4 Tel.: (62) 424-719, Tel.+Fax: (62) 422-386, e-mail: szeged@fefo.hu; 9022 **Győr**, Stelczer. u. 3. Tel.+Fax: (96) 311-725, e-mail: gyor@fefo.hu; Aktuális árlistánk letölthető a www.fefo.hu web címről. Nyitvatartás hétfőtől péntekig 9-17 óráig.

Hardware news

Minden új, és mégis minden ugyanaz. A videokártyák gyártói már megint áradoznak magukról, miközben percenként változtatják termékeik nevét (ebben a hónapban például van NVIDIA GEFORCE 256 meg S3 Savage 2000, ezekről külön cikk készült). A winchesterek már lemezenként 10 gigát tárolnak, az Intel újabb procikkal és kódnevekkel nyomul, miközben gyilkos árversenyben szorongatja az AMD-t. Csupa megszokott esemény, de mégis mindig bekapjuk a csalit. Nyálunkat csorgatva sóvárgunk egy-egy olyan új szuperkütyü után, amelyet pár hónap múlva megpróbálunk apróhirdetésben eladni valami „baleknak". (Bizonyos idő után a tapasztaltabbak rájönnek: ebben a mókuskerékben talán jobban megéri a „balek" vevő szerepét eljátszani.)

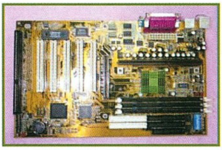
ALAPLAPOK

ABIT, lehet ezt fokozni?

Következzenek a rendkívül felfutott alaplapgyártó legújabb termékei, melyek valószínűleg ugyanolyan sikeresek lesznek, mint elődjeik. Jöjjenek az elnevezések és a technikai specifikációk:

ABIT BE6-II

Alkalmazható processzorok
Intel Pentium® III 450 ~ 600 MHz
Intel Pentium® II 233 ~ 450 MHz

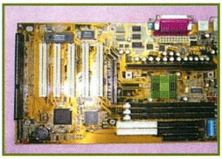


Intel Celeron® 266 ~ 500 MHz
A beállítható Front Side Bus sebességek: 66, 75, 83, és 84-től 200MHz-ig 1 MHz-es lépésekben!!!
Beállítható órajelszorzók: 2; 2,5; 3,0; 3,5; 4,0; 4,5; 5,0; 5,5; 6,0; 6,5; 7,0; 7,5; 8,0
Chipset:
Intel 440BX chipset (82443BX és 82371EB)
Advanced Configuration and Power Management Interface (ACPI)
AGP 1X/2X (Sideband) 3,3V device
Ultra DMA 66:
High Point HTP366
Memória
3 db 168-pin DIMM socket, melyekbe SDRAM modulok helyezhetők: 768 MB maximum (8, 16, 32, 64, 128, 256MB SDRAM), ECC memóriák is alkalmazhatók
System BIOS:
A processzorra vonatkozó paraméterek SOFT MENUTM II vagy DIP switch-ek segítségével állíthatók. (Award Plug and Play BIOS version 6.0)
1 AGP slot, 5 PCI slot és 1 ISA slot
Hardware monitoring
PC99 Color connectors

A száraz adatokhoz két megjegyzés:

Az új Soft Menu II segítségével az amatőr tuningolók is könnyebben boldogulhatnak, ugyanis a beállított órajelhez a menü automatikusan felajánlja a megfelelő AGP és PCI órajel osztókat. A DIP switch-ek segítségével (ha végképp elállítgattuk az órajelet, és gépünk nem akar bootolni) visszaállíthatjuk az órajelet megfelelő értékre a BIOS törlése nélkül. A kis kapcsolósorral csak egy baj van: az elhelyezése meglehetősen szerencsétlen, az átlagos számítógépházban pl. könnyen a kisfloppy alá kerülhet.

ABIT BF6

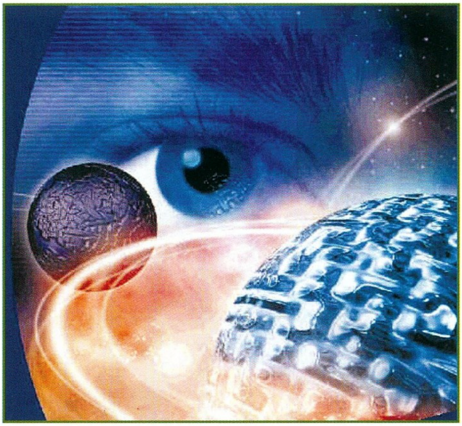


Itt az adatokat tulajdonképpen szükségtelen leírni, hiszen csak annyiban különbözik az előbb bemutatott BE6 II-től, hogy nincs rajta Ultra ATA-66 támogatás.

NVIDIA – ALI, közös chipset

Az NVIDIA és az Acer közösen jelentették be az olcsó PC-k piacára szánt új integrált grafikus chipsetjüket, az Aladdin TNT2-t, amely egybeintegrálja az ALI Slot1/Socket 370 Northbridge-et és a RIVA TNT2-t. A chipset támogatja a Pentium II, Pentium III és a Celeron processzorokat, valamint legfeljebb 1,5GB EDO, SDRAM vagy VC-SDRAM alkalmazását teszi lehetővé.

Az Aladdin TNT2 1999. negyedik negyedévében lesz elérhető, 10000 darabos tételben az ára 33 dollár lesz (ez magában foglalja az M1535D Southbridge-et is).



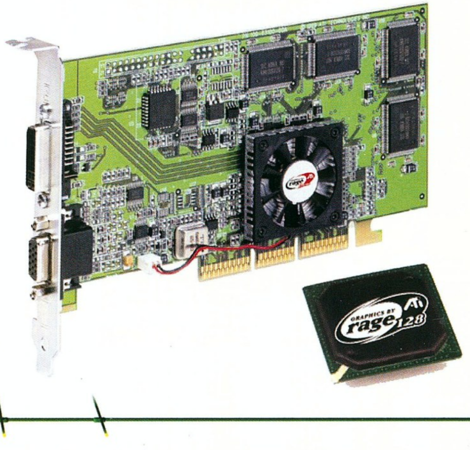
GRAFIKUS KÁRTYÁK

ATI RAGE FURY PRO

Az ATI új kártyával, új chippel jelentkezik. A RAGE FURY PRO kártyán a Rage 128 PRO chip található, mely 50 százalékkal gyorsabb elődjénél. A kiemelendő tulajdonságok: 4x AGP támogatás, 8 millió háromszög/másodperces teljesítmény, flat panel display támogatás, anisotropic filtering, az S3 textúra-kompresszió támogatása DirectX felületen. (!) Ezenkívül a kártyán az ATI Rage Theater chipje is megtalálható, amely például a videó digitalizálást segíti. Fontos változás, hogy a kártyán helyet kapott egy S/PDIF kimenet is, melynek segítségével a kártyát Dolby Digital erősítőre is ráköthetjük. (Egyszóval a külön DVD kártya abszolút szükségtelenné válik.) Az októberre tervezett megjelenés előtt már csak egyetlen kérdés merülhet fel: mennyibe fog kerülni?

Matrox G400 Flat Panel Add-On Card

A Matrox bejelentette, hogy szeptemberben kezdi el szállítani a Flat Panel monitorok támogatására szánt társkártyáját a Matrox G400-hoz. A társkártya kikerüli a digital-analóg convertert (DAC) és közvetlenül juttatja el az adatokat a lapos monitoroknak. Az LCD monitorok képe így még élesebbé, színekben gazdagabbá válik.



A kártyával elérhető maximális felbontás 1280x1024, ára 60 dollár.

PROCESSZOROK

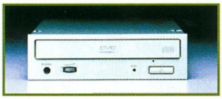
AMD K8

Az Athlon (K7) sikerén felbuzdulva az AMD már a 64 bites K8-as bemutatását tervezgeti az októberi mikroprocesszor fórumon. Többet minderről talán a jövő hónapban.

VEGYES FELVÁGOTT

10x DVD

Sokat nem lehet tudni a Pioneer 10x-es DVD kitjéről, mindössze annyit, hogy bizonyos on-line áruházakban már megrendelhető, Sigma Design dekóder kártyát tartalmaz és az ára mindössze 160



dollár. Mit mondjak? A leggyorsabb DVD olvasó ilyen olcsón? Gyanús...

Maxtor: 40 GB-os merevlemez

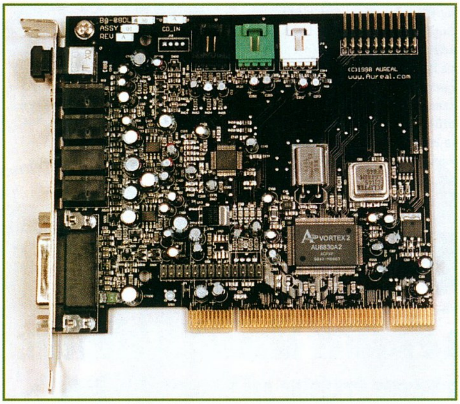
A Maxtor új termékekkel bővíti a DiamondMax és a költségkímélő DiamondMax VL családot. A DiamondMax 40 négy db 10,2 GB-os lemezt tartalmaz, így érve el a 40,9 GB-os kapacitást. A VL család 10, 15 és 20 gigabyte-os modellekkel bővült. A merevlemezek átlagos elérési ideje 9 ms alatt van, és 2 MB-os (a VL család esetében 512 Kbyte-os) pufferrel látták el őket. Természetesen Ultra ATA-66–os felületűek. A 40,9 GB-os DiamondMax 349 dollárba, a 20,4 GB-os DiamondMax VL 229 dollárba fog kerülni.

Újabb adatok a Logitech Force Feedback egeréről

A Logitech Force Feedbackes egere kizárólag USB-n keresztül fog kommunikálni számítógépünkkel, mivel az egyéb csatolók (PS/2, soros port) hozzáadása drágábbá és kisebb teljesítményűvé tette volna. Az októberben megjelenő termék ára kb. 70 angol font lesz.

Xitel Storm Platinum Gamers Pack force feedbackes fejhallgatóval?

Már a Force Feedbackes egér gondolata is meglehetősen vadnak tűnt első hallásra, na de Force Feedbackes fejhallgató? Eddig csak a kezünket rázták, most a fejünk (fülünk) következik? A Xitel Storm Platinum Gamers Pack tartalma: Aureal Vortex 2-es PCI hangkártya (olyan, amilyen a Diamond MX300) és egy különös headset. Itt most persze nem a hangkártya ismertetése következik (talán csak annyit erről, hogy digitális audió kimenettel is – TOSLINK - rendelkezik), hiszen az annyira már nem újdonság, annál inkább a fejhallgató, melynek adatai:
Impedancia: 32 Ohm
Max. teljesítmény: 500mW



Frekvencia tartomány: 5-28.000Hz
Áramellátás: 3V
Kábelhossz: kb. 4m
Sztereó csatlakozó: 3,5mm
Elemek élettartama: kb. 30 óra

A tesztelők szerint a fejhallgató olyasmi érzést kelt, mintha mindkét fülünkön egy-egy mélynyomó csücsülne, de súly nélkül.

A játékok effektusai nem csak hallhatók, de érezhetők is!
A fejhallgató igaz, hogy igencsak zajos, de valószínűleg nem is a zenehallgatásra tervezték. Két darab 1,5 voltos ceruzaelemmel működik, amelyek sajnos hamar lemerülnek, szóval a konstrukción van mit javítani még. Annál is inkább, mivelhogy a hosszabb használat után erős fejfájásunk lehet.

A készlet ára 99 dollár.

HP USB CD-RW

A Hewlett Packard két új taggal bővítette CD újraíró sorozatát. A HP CD-Writer Plus 9200i a HP első olyan SCSI csatolójú CD újraírója, amelynek írási sebessége 8x-os, olvasási sebessége pedig 32x-es. A plug-and-play HP CD-Writer Plus 8200e USB–n keresztül csatlakozik a számítógépre, írási sebessége 4x, olvasási sebessége 6x. Ez utóbbi változat használata az USB miatt egyszerűbb, költségkímélő megoldás. A szeptember végén megjelenő termékek ára: a 9200i 399 dollárba, a 8200e pedig 349 dollárba fog kerülni.

Intel PC Camera Pro Pack

Az Intel 99 dolláros csomagja olyan kamerát tartalmaz, melynek segítségével (és a hozzáadott szoftverekkel) például videofonálhatunk. A kamerát hozzáköthetjük a videomagnónkhoz vagy videokameránkhoz. A csomagban található szoftverek: Intel Video Phone, Intel Email Postcard (Emailben küldhetünk pl. képet magunkról), Intel Auto Snapshot (beállítható pl., hogy mikor készüljön kép), Intel Movie Builder (pl. bemutatók készítéséhez), Intel Home Page Builder, PC Camera Games (hmm, ez mi lehet?). A kamera felbontása 640x480 képpont, a lencsék 44 fokos látószöget engedélyeznek, a CCD szenzor alacsony fényviszonyok mellett nyújt segítséget. A pihekönnyű kamera a monitor tetejére csatlakoztatható, az összekötő kábel hossza 9 láb. (Az átváltás házi feladat!)

MICROSOFT HÍRCSOKOR

Már megszokhattuk, hogy a szoftveróriás nemcsak szoftverek fejlesztésével, hanem meglepően jó minőségű hardverek megalkotásával is foglalkozik. (Gondoljunk csak az Intellimouse-ra vagy a Natural keyboardra és a Force Feedbackes joyra és kormányra.)

Microsoft X-Box, új konzol a láthatáron

A Microsoft játékkonzol tervezésébe fogott. A hardver lelke egy 500 MHz-es Intel vagy AMD Athlon processzor és az NVIDIA GeForce 256 grafikus chip lesz. Az X-Box sikerét arra alapozzák, hogy a PC-s játékok mind képesek lesznek rajta futni, mivel az operációs rendszerébe, a WinCE-be beépítik a DirectX-et. A konzol megjelenését 2000. őszére tervezik.

Microsoft Cordless Wheel Mouse

A Microsoft bemutatta a Cordless Wheel Mouse-t, amely 2 csatornás rádiótechnológiával működik. A „farkatlan" egér legfeljebb 5 lábnyira távolodhat el a vevőegységtől, amely a számítógép ps/2 portjára csatlakozik (ez persze nem újdonság). A középen gördítőkerékkel rendelkező egér mindhárom gombja programozható (tulajdonképpen rádiós Intellimouse-ról van szó). A Cordless Wheel Mouse októberben jelenik meg 50 dolláros áron.

Microsoft SideWinder Precision Racing Wheel

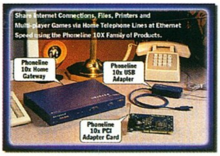
A SideWinder Force Feedback Wheel sikere után a Microsoft újabb kormánnyal jelentkezik.

A SideWinder Precision Racing Wheel anyaga gumival bevont, a pedálok csúszásmentesek.

A kormányon nyolc programozható gomb található, kettő különleges funkcióval. A különféle játékokhoz különböző profile-ok állíthatók be. Az októberben megjelenő kormány ára 70 font lesz.

NETGEAR: hálózat otthon a telefonvonalakon, 10 Mbps sebességgel

A telefonvonalakon kialakított hálózat egyszerű megoldást nyújt azokban a háztartásokban, ahol a lakás „rendesen" be van kábelezve, a szobákban egy vagy több telefoncsatlakozó aljzat található. A számítógépes hálózat nem zavarja a hagyományos telefonálást, és további kábelekre sincs szükség, viszont mindeddig az ilyen hálózatok sebessége mindössze 1 Mbps volt. A Netgear termékei ezzel szemben biztosítják a hagyományos, 10 Mbps-os Ethernet sebességet. A termékek a következők:



Phoneline 10X PCI hálózati kártyák: segítségükkel egyszerű hálózat alakítható ki. Megjelenés: október, ára 150 dollár.
Phoneline10X USB adapter: ezt nem is kell a gépbe építeni, mindössze USB portját kell számítógépünk USB portjával összekötni (a telefoncsatlakozóját pedig a fali csatlakozóval). Megjelenés: november, ára 150 dollár.
Phoneline10X Network Bridge: összekötheti a meglévő ethernet hálózatot a telefonossal, a modemmel stb. Megjelenés: november, ára 250 dollár.
Phoneline10X Home Gateway: lehetővé teszi, hogy a telefonos hálózatra csatlakozók egyszerre használhassák az Internetet az integrált 56K-s modem segítségével. Megjelenés: november, ára 400 dollár.

Panasonic digitális kamera: 1500 kép tárolása

A Panasonic új digitális fényképezőgépe, a PalmCam SuperDisk 1500 fénykép tárolására képes egyszerre egyetlen 120 MB-os SuperDisk lemezen (ahhoz persze, hogy ezeket a képeket a számítógépbe juttassuk, szükségünk van a SuperDisk drive-ra is). A PV-SD4090 típusjelű kamera 1,44-es floppylemezre is képes menteni 17 képet. Ezek az adatok persze arra vonatkoznak, ha az alkalmazott képfelbontás 640x480. Nagy felbontás esetén (1280x960 képpont) a SuperDisken 450 szuper éles vagy 900 „sima" kép tárolható, 1,44-es lemezzel számolva ezek a számok: 5 és 10. A kész kép megtekinthető a beépített 2,5 inch-es, színes LCD monitoron is. S ha ez nem lenne elég, a fényképezőgép extrákat is nyújt:
Motion Image Recording with Audio: képes 10 másodpercnyi film felvételére, amelyet a meghajtóprogram segítségével AVI-ba konvertál (másodpercenként 100 képet készít 320x240-es felbontásban).
Burst Recording: gyorsan mozgó objektumok fényképezésére szolgál; 16 képet rögzít fél másodpercenként 640x480-as felbontásban.
Still Image Recording with Audio: rövid szövegeket vehetünk fel a képek mellé.
Time Lapse Recording: képek készítése különböző időpontokban.
A kamera novemberben jelenik meg, ára 899 dollár lesz.

Vége a floppy disknek?

Az Intel tervezőmérnökei a jövő PC-iben felcserélik a floppymeghajtót nagyobb kapacitású USB mágneses vagy írható optikai médiára, a jelenlegi VGA szabványt digitális videó interfészre. Nem lesz se soros, se párhuzamos port. (Mi lesz mondjuk a „régi" nyomtatókkal?)

Sony 6x DVD olvasó

A Sony is jelentkezett 6x-os DVD olvasóval, melynek típusjele DDU220E-06. A belső drive IDE

interfésszel csatlakozik a gépünkre. Rendelkezik SPDIF digitális audio kimenettel (ellentétben az én 6x Pioneer DVD olvasómmal). A DVD olvasó mellé megkapjuk az InterVideo WInDVD lejátszó szoftverét. Az ára 175 dollár.

Nos, erre a hónapra ennyi jutott, az ECTS (eddig nem befutott) hardver hírei sajnos már csak a következő hónapban jelenhetnek meg (ha befutnak...).

Lóti
tothl@montana.hu

ECOBIT NYEREMÉNYJÁTÉK

AZ ALIEN VERSUS PREDATOR AUGUSZTUSI NYERTESEI:

Újra sorsoltunk! Alien versus Predator győztesek:

Tegerészgyalogos ruhát nyert: 456

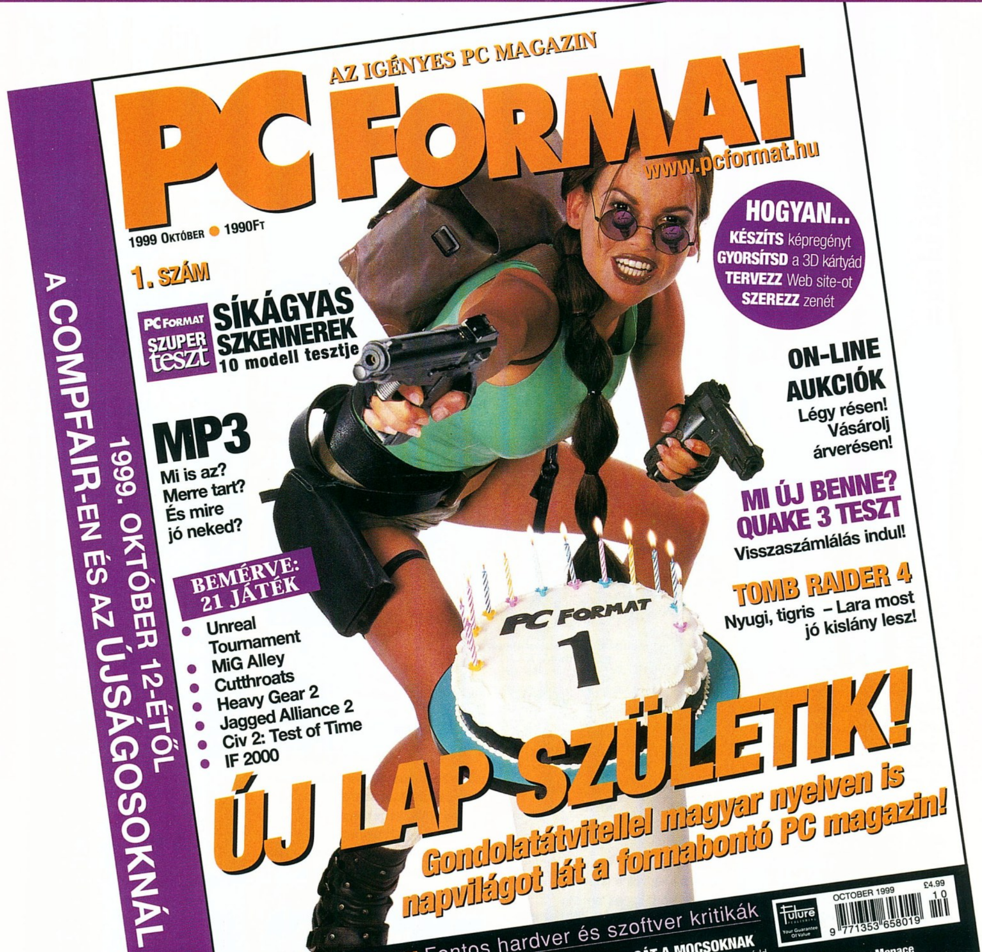
Alien figurát nyert: 9,68, 147,216,221,391,426,610,661,701

Predator figurát nyert: 6,20,31,48,161,200,256,371,593,871

AvP posztert nyert:
29,41,47,75,111,139,185,206,249,299,305,333,431,452,520,610,671,688,725,777

NYEREMÉNYEK ÁTVEHETŐK A KÉZIKÖNYV BEMUTATÁSA MELLETT AZ ECOBIT MULTIMEDIA IRODÁJÁBAN.
1077. BUDAPEST, WESSELÉNYI U. 25.

ÚJ FOMABONTÓ PC MAGAZIN!



2 CD melléklet • Teljes Program melléklet
Találmányok és Feltalálók Multimédia CD-ROM

MINDEN AMI EGY LAPBA BELEFÉR!

MULTIMÉDIA • INTERNET • JÁTÉK • HARDVER • SZOFTVER

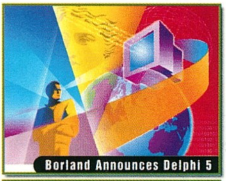
Előrendelés (PCF 1. szám 2 CD melléklettel):

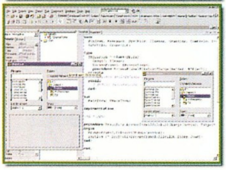
E-mail: pcformat@cmk.hu Tel.:467 6720 (Éjjel-nappal hívható)

Software hírek

BORLAND DELPHI 5

Az ősz beköszöntével a boltok polcaira került a Borland legnépszerűbb programjának, a Delphinek immár az ötös változata. A többféle kiszerelésben is forgalmazott - Enterprise, Professional, illetve Standard (250-2499) - programcsomag használata elsősorban az Internetes programozók körében találhat





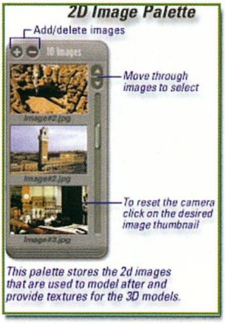
hangos fogadtatásra. A Delphi 5 újdonságai a beépített Internet Express, mely teljes XML fejlesztőrendszer – (HTML 4 kompatibilis, MIDAS, HTTP, CORBA, COM és MTS integrálással), továbbá az ADOExpress és az InterBase Express (ActicX, OLEDB, VAR, ISV, InterBase, relációs

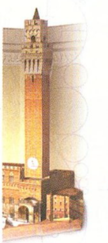
adatbázis), valamint a BDE (Borland Database Engine) új, 5.10-es változata, mely mind az új C++ Builder 5-ben, mind pedig a Delphi 5-ben egyaránt megtalálható. Megújult az Integrated Development Environment (IDE) is, melynek érdekessége a DataModule Designer és a Data Diagram.

http://www.borland.com/

CANOMA V1.0

A Metacreations kiadásában megjelent 2D/3D-s program használatával egy-egy 3D-s modell



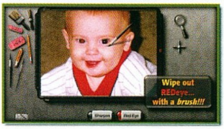


fotorealisztikus képe igen gyorsan elkészíthető. A szoftver különlegessége, hogy adott 2D-s képre (pl. tájkép, szoba stb.) az általunk kiválasztott 3D-s modellt úgy tudjuk beilleszteni, mintha az már eleve ott lett volna (eredeti fény, textúra stb.). Így a Canoma látványtervezésre (külső- vagy belsőépítészetre), 2D-3D grafikák összedolgozására egyaránt optimális megoldást jelenthet. A program a Metastream, OBJ, DXF, Poser Prop, Truespace illetve a VRML2 formátumokat egyaránt támogatja.

KAI'S PHOTO SOAP SE

A Metacreationsnél maradva a Kai sorozat legújabb tagja, a Photo

Soap™ SE a napjainkban népszerű fényképretusálás, -editálás és -feliratozás mellett albumok, naptárak, üdvözlő- és képeslapok létrehozására egyaránt alkalmas. A különféle beviteli eszközök



széleskörű támogatása mellett (sca nner, digitális kamera) a program fotóretusálási képessége kiemelkedő. A Photo Soap™ SE a Kai programokban már megszokott ún. Meta-Os architektúrára és az

igen látványos "Kais" kezelőfelületre, valamint az egyszerű kezelésre támaszkodik.

http://www.metatools.com

FIRST AID 2000

A McAfee méltán népszerű programja, a First Aid 95/98 után a napjainkban divatos elnevezésnek megfelelően a 2000-es változat került kiadásra. A First Aid sorozat - mint ismeretes - olyan Windows diagnosztizáló (hibakereső és javító)

▣ Az árverseny idehaza is végre elindult a Internet piacon. A MatávNet ez év októberétől jelentősen (a kiszivárogtatott hírek szerint 20-30%-kal) csökkenti az Internet havi, illetve évi díjait. Ezzel egy időben megkezdi a kábeltévés Internet-szolgáltatást a X. XVIII. kerületekben (végre :))). A hír másik része, hogy az Elender pedig nem számol fel forgalmi díjat délután 2.00 és este 10.00 óra között, azaz ügyfelei minden nap ingyen Internetezhetnek ezekben az időszakokban.

▣ A World Wide Web Consortium (W3C), azaz a Webes szabványokat meghatározó testület - egyelőre csak ajánlásra - kiadta az új XHTML leírónyelvet. Az eddig használt HTML és XML egyesítéséből származó nyelv használatával a mobilszámítógépek illetve a mobiltelefonok WEB-es alkalmazása sokkal egyszerűbb és gyorsabb lesz a jövőben.

▣ Ezentúl ingyenes a Winamp! A Nullsoft bejelentette, hogy a Winamp a 2.50 változattól kezdődően free, azaz ingyenesen használható program lesz.

▣ A Sony, illetve a Nintendo is jelentősen csökkenti a Nintendo64 valamint a PSX gépek árait.

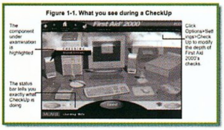
A két gép szeptembertől mindössze 99-99$-ba fog kerülni. A jelentős áresést a Sega Dreamcast szeptemberi USA-beli megjelenésével magyarázzák. A Dreamcast amerikai induló ára 149 dollár lesz.

▣ Az ősz a nagy kiállítások évszaka. A lapzárta időpontjában nyit WindowsIS '99 néven az a nagyközönségnek szóló számítástechnikai kiállítás és konferencia, melynek fő támogatója a Microsoft Magyarország. A kiállítás keretein belül a fő attrakció az Office 2000 magyar változatának bemutatása lesz.

▣ A legújabb Macintosh operációs rendszer a Mac. Os

HIRCSOKOR

alkalmazás, mint például a Norton Utilities programcsomag. A First Aid 2000-ben található részegységek - az Advisor, a System Info és a Virus Check (McAfee VirusScan), valamint az újdonságnak számító Universal Undo, QuickClean, Scheduler és

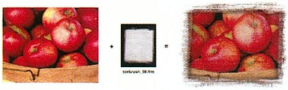


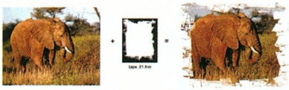
Discover - mellett természetesen a Year 2000 check and Fix is megtalálható. Ez elsősorban fizikailag ellenőrzi, hogy számítógépünk megfelel-e az eljövendő 2000. év követelményeinek. A First Aid 2000 használata és kezelése igen egyszerű az interaktív, grafikus kezelőfelületének és menürendszerének köszönhetően.

http://www.mcafee.com

PHOTOFRAME 2.0

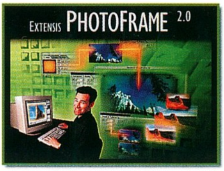
Az Extensis fejlesztésű programok elsősorban a Photoshop, illetve a QuarkXPress felhasználóknak jelentenek nagy segítséget. A két legnépszerűbb programjuknak, a PhotoFrame-nek





és a QX-Effectsnek újabb változatai jelentek meg a nyár végén.

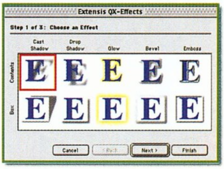
A PhotoFrame 2.0, illetve a Photoshop segítségével a grafikák kereteit, a frame-eket módosíthatjuk kedvünk szerint. Ezt a főleg reklámgrafikák tervezésekor

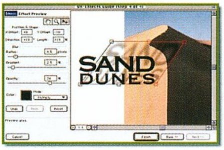


előszeretettel alkalmazott megoldást az eddigi hosszas munka helyett e program segítségével pillantok alatt elvégezhetjük. A PF 2.0-ás változata nemcsak az új kezelőfelületével hívja fel magára a figyelmet, hanem már alapjaiban több mint 1000 féle frame variációt, illetve a CD-n további 1000, ún. " Frame system" effektet találhatunk. Lehetőség van a különböző frame-ek kombinálására, illetve az ezeken végezhető különleges effektek alkalmazására is (drop shadows, glows, bevels, textures, bump maps stb.).

QX-EFFECTS 3.0

Ez a QuarkXPress 3.31 és 4.0 változataihoz egyaránt használható szöveges "visual effects" alkalmazás. Segítségével az eddig csak grafikai programokból ismert eljárásokat, mint pl. a soft drop shadows, shadow, bevel, glow, blur, color, contrast vagy az emboss effekteket alkalmazhatjuk a kívánt szövegrészeken illetve képen. Természetesen az effektek keverésére is lehetőségünk van. A program használata a WYSIWYG editornak,



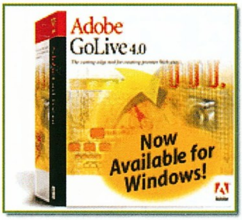


illetve az előzetes (preview) ablaknak köszönhetően igen egyszerű.

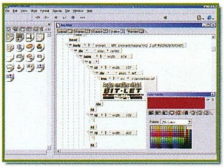
http://www.extensis.com

GOLIVE V4.0

Az Adobe a Pagemill v3.0 után a GoLive újabb változatával lepte meg a Windows, illetve a Mac tulajdonosokat. A plug-in és modul megoldást alkalmazó GoLive v4.0 csomagot elsősorban professzionális WEB szerkesztésre ajánlják. Az Adobe GoLive alkalmas



az XML, illetve SGML (Standard Generalized Markup Language) adatok, oldalak szerkesztésére. A CyberStudio WEB adatbázis-kezelője, továbbá egy JavaScript és egy QuickTime szerkesztő a program szerves részét képezik.



Az oldalakat layout, frames, sources, outline valamint beépített preview nézetekben, ablakokban tekinthetjük meg.

http://www.adobe.com

angler
angler@freemail.c3.hu

9 már októberben a boltok polcaira kerül, jelentette ki Steve Jobs a New Yorki MacWorld Expón.

▣ Bill Gates egy konferencián határozottan állította, hogy a Windows 2000 még az idén kapható lesz.

▣ A Sun meg szeretné vásárolni a népszerű irodai alkalmazást, a StarOffice-t. A magánszemélyek számára ingyenesen elérhető (Linux, Windows OS/2 Warp stb.) Microsoft Office vetélytárs egyre népszerűbb a felhasználók között.

▣ Steve Ballner, a Microsoft elnökének véleménye szerint a jövőben egy-egy programot nem kell megvásárolni, hanem elég lesz csak bérelni. Ehhez Ballner természetesen nagy sebességű Internet elérést is feltételez.

▣ A főleg levelezőprogramjairól ismert Trumpet olyan operációs rendszert jelentett meg jövőre, mely képes lesz a Windows 95/98 programok futtatására. A PetrOS néven megjelenő rendszer akár olyan 486-os gépen is vígan működik, melyben mindössze 2 Mbyte RAM található.

▣ Az IDSA (Interactive Digital Software Association) érdekvédelmi szervezethez csatlakozva a LucasArts, a 3DO, az Infogrames, az Acclaim, a Bethesda és az Interplay lopással és hamísítással vádolják a Class, a Paradigm és a Razor 1911 csapatokat. Az IDSA szerint ezek a teamek már a gyártósoron lévő, illetve az oda tartó játékokat megszerzik, feltörik, és a Neten keresztül elsősorban Ázsiába és Oroszországba juttatják pénzért. Ezzel magyarázható a még meg sem jelent játékok feltűnése az Interneten. Az anyagi kár becslések szerint tavaly elérte a 3,2 milliárd dollárt. A fenti csapatok tagjai ellen kezdeményezett perben több száz tanút készülnek beidézni.

angler
angler@freemail.c3.hu

Altech Lansing újdonságok

ACS 33: "KÉT MAGAS ÉS EGY MÉLY" FORMÁCIÓ

Az Altec már évek óta a legjobb multimédiás célú hangfalakat gyártó cégek közé tartozik. Eleinte ők is kizárólag két hangfalas rendszereket forgalmaztak, de igazi kiemelkedésük a három részes rendszerek piacra dobásakor valósult meg. A koncepció a hifi-technikában nem jelentett volna újdonságot, azonban a PC-s hangtechnikába akkor ez teljesen új színt és színvonalat hozott. Az Altec felismerte, hogy a PC felhasználóknak is szükségük van a telt hangzásra, hiszen akkor kezdett el egyre több játék és multimédiás program kijönni PC-re. A két hangfalból álló rendszerek dobozai nem tartalmaztak külön magas- vagy mélysugárzót, hanem egyetlen hangszóró kellett, hogy lefedje a teljes hangspektrumot, amiből az olcsó alkatrészek használata miatt többnyire csak a középfrekvenciás tartomány átlagos, és nem túl dinamikus hangzása maradt.

Az Altec PowerCube-nak nevezett, háromrészes rendszereiben különválasztotta a magassugárzókat és a mélynyomót, és ezzel azóta is érvényesülő divatot teremtett a PC-s hangfalgyártók között. A megoldás a következő: két kisméretű magassugárzó (satellite) kerül az asztalra a gép mellé, míg az ezekhez csatlakozó mélynyomó láda az asztal alatt kap helyet. Természetesen az egyes hangszórók teljesen le vannak árnyékolva, így nyugodtan odaállíthatók a gép, illetve a monitor elé, nem fogják azt zavarni. A három hangszóró összekapcsolásakor az Altec azt az utat választotta, hogy az egyik magassugárzóhoz csatolja a másikat és a mélynyomót is. Ezen az "elosztó" szerepét is betöltő hangdobozon kaptak helyet egyébként a rendszer kezelőszervei is, többek között a hangerőszabályzó, mely egyidejűleg képes állítani a teljes rendszer hangerejét, így a hangfalak szinkronban maradnak egymással. A PowerCube sorozat legújabb tagja az ACS 33-as, melynek kisméretű, igen designos magassugárzói egyenként már 10 watt teljesítményt képesek leadni, míg a mélynyomó 15 wattos. A jó minőségű hangszórók használata révén tudták elérni, hogy az ACS 33-as 70 Hz és 18 KHz közötti frekvenciatartományba eső hangok visszaadására képes, ami megközelíti az átlagos HIFI rendszerek által elért értékeket, a PC-khez kapható hangrendszerek között pedig kiválónak számít.

ACS 22 "KÉT MINŐSÉGI HANGSZÓRÓ + DESIGN"

Az Altec a három utas rendszereivel vált világhíruvé, de azért sosem feledkezett meg az árra érzékeny vásárlókról – számukra mindig készített olcsó, de minoségi két hangfalas készleteket. Ezeket az idok során folyamatosan fejlesztette, hogy hangminoségben minél jobban megközelítsék a három utas rendszerei által kínált hangzást. Az ACS 22 az Altec legújabb két hangfalas rendszere. Azoknak szánják, akik olcsó, de igényes hangzást produkáló hangfalrendszert keresnek, vagy nincsen szükségük, esetleg helyük a mélynyomó-ládára. Az ACS 22 tervezésekor a megfelelo hangminoség biztosítása mellett nagy hangsúlyt fektettek a minél kisebb helyigény elérésére, és a designereknek is nagyobb szabadságot adtak, mint korábban. A végeredmény igen szép hangfalpár lett, mely az árnyékolás révén nyugodtan rakható közvetlenül a monitor mellé. Az ACS22-be beépített hangszórók a 110Hz és 18 KHz közötti hangtartomány visszaadására képesek, ami mindennapos multimédiás használat és PC-s zenehallgatás esetén is jónak számít. A hangszórók teljesítménye hangfalanként 5 watt. Az ACS22 bárkinek ajánlható, aki olcsó, minoségi két hangfalas megoldást keres.

DIAMOND RIO PMP300 BOVÍTÉSEK (AZ MP3-WALKMAN TERJESZKEDIK)

A Diamond volt az elso neves gyártó, mely hordozható mp3-lejátszót dobott piacra Rio PMP300 néven. Az utóbbi évben nagyon népszeruvé vált "MP3-azás" mára olyan mértéket öltött, hogy kikerülhetetlenné vált – a nagy lemezkiadók sem a lejátszók tiltásán dolgoznak, hanem digitális vízjelet, másolásvédelmet hoztak létre. Az MP3 formátumú file-ok lejátszására már rengeteg software készült, és ezek az egyre nagyobb tudású hangkártyákkal kombinálva egészen jó hangminoséget kínálnak PC-nken, de sajnos ezzel még mindig a számítógéphez vagyunk kötve. Az MP3-lejátszás automatikusan kínálta az ötletet, hogy végre elkészülhessen az elso, mozgó alkatrész nélküli walkman, melyet bármilyen extrém helyzetben használhatunk a legkisebb ugrás, kihagyás nélkül. A Diamond néhány más céggel egyetemben ezt ismerte fel, mikor elkészítette a Rio PMP300-at. A RIO PMP300 azóta is nagyon népszeru tudott maradni a vásárlók körében, ami több dolognak tudható be: könnyen kezelheto, mindössze 92*18*66 mm nagyságú, és tömege csak 70 gramm! A Rio a legkisebb

hagyományos walkmanekkel megegyezo méretu, és tömege is kimondottan alacsony - a kis berendezés szinte elveszik az ember kezében, és még a legkisebb zsebekbe is belefér.

Az eredeti PMP300 az MP3 file-okat flash RAM kártyákon tárolja el, melyekbol kettot lehet belerakni. Az alapváltozat beépítve egy 32 megás kártyát tartalmaz, és e mellé rakható be még egy memóriakártya. A file-ok a kártyákra a PC-rol tölthetok át

a parallel kábelen keresztül, de arra is van lehetoség, hogy egyikrol a másik Rióba is áttöltsük oket.

AZ ÚJDONSÁGOK

Természetesen a Diamond nem állt le a RIO sorozat fejlesztésével, újdonságok egész sorával lepte meg a felhasználókat. Elso helyen említeném meg a végre megérkezett 32 megás bovítot, amely révén az alap 32 Mega pillanatok alatt megduplázható, így a RIO már 1 órányi minoségi zenét képes tárolni. A memóriabovítésnek köszönhetoen most már megfelelo idotartamra szóló zenét vihetünk magunkkal snowboardozás, biciklizés, futás és bármely más kültéri sport idejére.

Hamarosan megérkezik a RIO új változata is, mely alapban 64 Megát tartalmaz, emellé rakható be egy Flash modul, és a zenéket már egy USB kábelen keresztül tölthetjük át memóriájába. A Diamond ígéretei között egyébként szerepel a flash-rom frissítés is, mellyel megoldják, hogy a Rio kiírja az LCD-re a számok címét, azaz az ID3Tagben tárolt információkat is.

Pixel Multimédia
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu

INFO

astra 2000
a siker-széria
[Szoftvertámogatás: Adobe PhotoDeluxe, magyar VistaScan 3.5, Presto! PageManager, Presto! PhotoAlbum, Recognita Standard
Új szoftverek: VistaShuttle, VistaAccess]
[USB vagy párhuzamos portos kivitel]
[Opcionális diafedél]
az Astra 2100-as típusnál
[Szkennelés, másolás és szövegfelismerés gombnyomásra]
az Astra 2100-as típusnál
[36 bites színmélység]
[600 x 1200 dpi optikai felbontás]
[Szkennelhető felület 216 x 297 mm]
UMAX
Viszonteladóink
[www.partners.hu/partners/partn.htm]

LORD
COMPUTER
XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123. Telefon: 469-6000 Fax: 469-6006
XIII. ker. Budapest, Hegedűs Gyula utca 1. Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074
Faxbank: 233-3666/1024## E-mail: info@lord.hu http://www.lord.hu
Nyitva tartás: hétfőtől péntekig 10 - 18 óráig.
OLCSÓ ÁRAK, MÁRKÁS ALKATRÉSZEK NAGY VÁLASZTÉKBAN!
BEaST 229 000.-
Abit BX6, Intel PIII Katmai 450MHz, 128MB SDRAM, 10.2GB HDD, 50X Asus CD-ROM, TNT2, ATX MIDITORONY, 1.44MB FDD, SB128 PCI, 15" Monitor
TETSZŐLEGES SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓ NÉHÁNY ÓRA ALATT!
TÖRZSVÁSÁRLÓI KEDVEZMÉNY!
SZÁMÍTÓGÉPEK MÁR OTP HITELRE IS!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Az árak az áfa nélkül értendők.

Canon
Star Wars Akció
Ha most Canon BJC-2000-es nyomtatót vásárol, ajándékba kapja hozzá a Star Wars CD-ROM 2 teljes verzióját.
*ajánlott fogyasztói ár
Canon BJC-2000
22 990 Ft+ÁFA*
A JÖVŐNEK TEREMTETT
A Star Wars játék és multimédiás CD-ROM minimális hardverigénye: P166; 32 Mb RAM és 3D gyorsítókártya. Az akció a készlet erejéig és kizárólag az akciós kiszerelésekre érvényes.
Kapható országszerte a Canon partnereknél. További információt az (1) 237-6055-ös telefonszámon kaphat. FAX BANK: (1) 233-3666/1030. Internet: www.canon.hu

3D STUDIO MAX 2

VILÁGOSSÁG II.

Szevasztok megint, olvasók. Szokásomhoz hűen, a duma nagy részét a mellékleten találjátok, a bevezetőben. Van azonban két téma, amelyeket fontosságuk miatt itt kell elővennem. Az első nyilván hatalmas bocsánatkérés mindazon olvasóktól, akik az előző Gurut sokadszorra átlapozva sem találták meg a Maxrovatot. Egyszerűen letudva a dolgot, a nyomdai leadás idejére sem sikerült befejeznem a cikket. A másik hírem nem teljesen független ettől; mire ezeket a sorokat olvassátok, már megtalálható a Weben a home page-em, amelyen a Maxrovat külön szekciót kapott. Pontos terveimről ezzel kapcsolatban olvassátok el a bevezetőt a mellékleten.

Még egy fontos változás történt közben, a nyár és a szünidő véget ért. Remélem, ennek megfelelően ti is felélénkültök majd, mivel az utóbbi időben kicsit lankadt a levélírási és alkotói kedv...

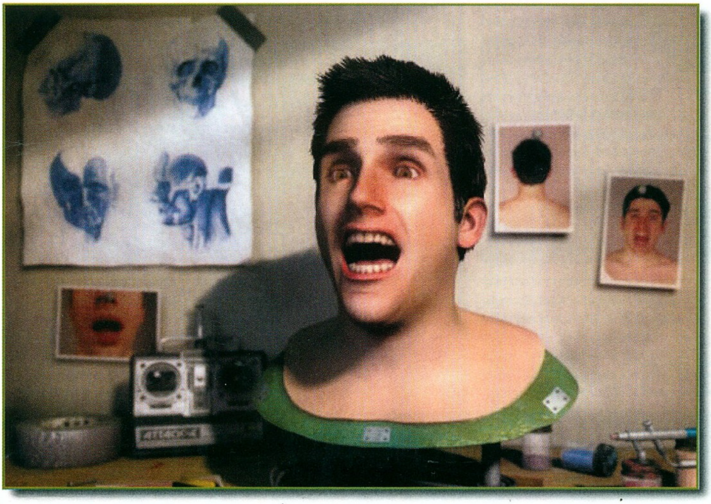
Az előző havi cikkben áttekintettük a scene-ek bevilágításakor követendő fontosabb elveket, valamint a rendelkezésünkre álló eszközök tetemes részét. Nos, ekkor nem csak a valós világban megszokott módszerek állnak rendelkezésünkre, hiszen a számítógépen több esetben is megszeghetjük a fizika törvényeit.

Az egyik leghasznosabb opciónk a Maxben, hogy minden egyes fényforrás esetében külön megadhatjuk, mely tárgyakat ne világítsa meg, és melyeket ne vegye figyelembe az árnyékok kiszámításakor (exclude). Ily módon lehetőségünk nyílik arra, hogy akár minden egyes tárgyunkat külön fényforrásokkal világítsuk be, anélkül hogy túlvilágítanánk a jelenetet. Emellett minden tárgy properties paneljén külön meghatározhatjuk, hogy vessen, ill. fogadjon-e árnyékokat, ami ugye sokkal kényelmesebb megoldás, mintha minden egyes lámpánál exclude-olni kellene.

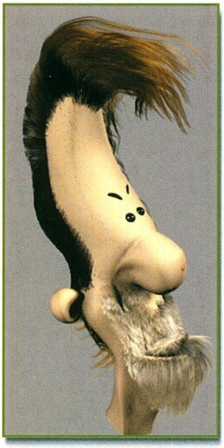
A scene túlvilágítása pontosan ugyanolyan reális veszély, mint az elégtelen mennyiségű fényforrások okozta fekete foltoké. A Max adott pixel megvilágítottságát additív módon számolja, az adott pontra irányzott fények erősségét összeadja. Így, ha valamit két darab 1-es erősségű lámpa is megvilágít, akkor együttes hatásuk megegyezik majd egy darab 2-es erősségű lámpáéval. Ha a kisegítő lámpáink is ilyen erősek, akkor a kész képen a fehér specular színben ragyogó, műanyagos kinézetű tárgyak túltengnek majd - talán nem kell mondanom, mennyire távol van ez az elérni kívánt eredményektől... Ezt elkerülendő, a kisegítő fényeink erősségét tartsuk alacsonyan, az intensity inkább kevesebb legyen a 0,5-nél, mint több. Említettem az affect specular kikapcsolását már, de ismét csak hangsúlyoznám, legfeljebb egy-két mellékfény esetében szabad engedélyezni a highlightok létrehozását.

Korábban még nem ejtettem sok szót róla, de létezik még egy, az eddigiektől alaposan különböző fény a Maxben. Ez az ambient, amely a szórt fényt hivatott szimulálni, bár csak meglehetősen leegyszerűsített módon. Az ambient nem rendelkezik forrással, a scene-en belül szinte mindenhol jelen van, és egyszerre minden irányból éri a tárgyakat. Adott material esetében háromféle színt adhatunk meg: a diffuse szín az, amilyennek a tárgy rendes megvilágításban látszik; a specular az esetleges becsillanás színe; az ambient szín pedig az, amilyennek a tárgy akkor látszik, ha csak ambient fény éri. Tulajdonságaiból következően az ambient fénnyel óvatosan kell bánni, túl magas érték esetén az árnyékok is nagyon világos színűek lesznek, az egész jelenet ellaposodik. Ugyanakkor rendkívül hasznos is, mivel közepes (15-25-ös) érték használatával elkerülhetjük az oly gyűlölt „tökfekete" részeket a képen. Az ambient beállítását a rendering menü environment pontjában találjuk. Ide egyébként nem árt benézni, ha valami gyanús rendellenesség lép fel a világítással kapcsolatban. Nekem egyszer valami elállítódott a 3dsmax.ini file-ban, és onnantól kezdve az ambient alapértelmezés szerint rikítóan világoszöld lett. Nem két perc volt, amíg megleltem a hiba eredetét...

Van még egy nagyon hasznos eszközünk a fények szerkesztéséhez. Minden, a scene-ben elhelyezhető fényforrásnak adhatunk attenuationt, vagyis a távolsággal arányosan csökkenthetjük az erősségét. Három határvonalat jelölhetünk ki, melyek között a fény folyamatosan gyengül; ezek gömbhéjszerűen veszik körül a fényforrást, még ha az nem omni típusú is. Effajta gyengülés minden fényforrásnál jelentkezik, mivel a fényt alkotó fotonok száma valahol azért véges - bár ez jelentősen függ



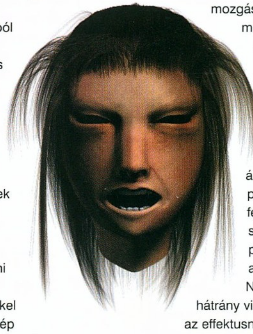
a fényforrástól is. Egy napot például a mai teleszkópok több milliárd fényév távolságból is észlelnek, ám egyelőre még nem sikerült olyan felbontóképességet elérni, amellyel újabb, még messzebb lévő csillagokat lehetne felderíteni. Mindenesetre ez a fény már csak ahhoz elegendő, hogy a forrása a képen látható legyen, néhány „fénynap" távolságon túl már semmiféle óriáscsillag sem tud megvilágítani. Ennek megfelelően a



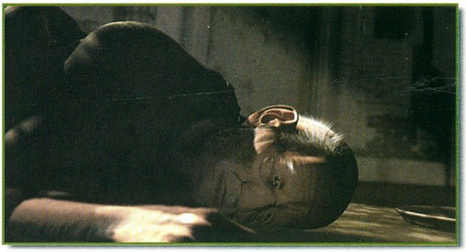
scene-ben előforduló fényforrásaink - sokkal gyengébbek lévén - sem fognak bizonyos távolságon túl hatással lenni a tárgyakra. A reflektorok kivételével a legtöbb mesterséges fényforrás néhány tucat méter után már nem képes észrevehetően módosítani a környezetén, így gyakorlatilag mindegyiken célszerű attenuationt alkalmazni. A Nap, illetve a Hold által visszavert fény (ami egyébként telihold és tiszta égbolt esetén meglepően erős) nyilvánvaló kivétel. Egy éjszakai utazás alkalmával, az egykori Jugoszlávia egyik kevésbé lakott területén volt részem ebben a nem mindennapi élményben...

A kisegítő lámpáink az attenuationből talán még sokkal jobban profitálhatnak, mint a főfények. A szórt fény sokkal gyengébb, és jellegéből adódóan az egyes fotonok pályája sokkal jobban eltér egymástól - így a távolsággal arányos gyengülés még inkább jellemző rá. E fényforrások esetében a lágy, folyamatos attenuation alkalmazása mindig, és nagyon komoly mértékben ajánlott. Nagyon jó hatásokat lehet vele elérni: például egy szereplőt elhelyezhetünk úgy, hogy teste – még jobb, ha a felsőteste, de leginkább az arca - félig árnyékban vagy félhomályban tartózkodjon. Animációk során is remekül lehet vele trükközni: például a negatív hős szép lassan kilép az árnyékból, ahonnan eddig figyelt. Ismételten felhívnám a figyelmet a „lágy" szóra: az átmenet nagyon fontos, hacsak nem a helyzet kifejezetten éles határvonalat kíván meg (például a teljesen sötét szobában az ernyővel fedett villanykörte a mennyezetről alacsonyra le van lógatva - ilyenkor a takaró fém vagy műanyag ernyő/búra árnyéka éles határvonalat képez).

A spot és direct típusú fényforrások hotspot/falloff tulajdonságpárosa valamelyest rokon az előző tulajdonsággal. A fényünk által bevilágított, és a nézetablakban ki is rajzolt (kúp vagy gúla alakú) térszögön belül a fény erőssége nem állandó. A hotspotnál meghatározott szögön belül (belső, kisebbik kúp) az erősség teljes, a falloff pedig a teljes bevilágított térszöget adja meg, és a kettő között ez az erősség folyamatosan csökken. Mesterséges fényeinknél, a lámpáknál szinte minden esetben valamilyen burát vonunk a fényforrás köré, ami éles határvonallal jár, itt a hotspot-falloff különbség nagyon kicsi. A Nap és a Hold alapvetően omni jellegű fények, megvalósításukra a már említett okokból mégis direct jellegű fényforrás ajánlott, és ugyanilyen megfontolásból ebben az esetben sincs értelme sokkal kisebbre venni a hotspot értékét. A kisegítő fények esetében azonban érdemes kísérletezgetni akár a 0-s hotspot értékkel is, nagyon szép eredmények érhetők el vele.



A fénynek és a fényforrásoknak fontos tulajdonsága, hogy sokkal messzebbről is láthatók, mint amekkora távolságig a hatásuk jelentkezik. Ennek megvalósításra két eszközünk is van: a volumetrikus fény és a video post jelleggel, utólag a képre szerkeszthető glow/lens flare effektusok.



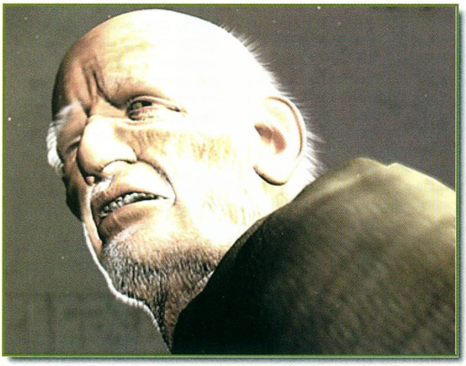
Volumetrikus fényt használunk annak a jelenségnek a modellezésére, amikor a fény sűrű közegben halad, vagy valamilyen más okból fokozottan szóródik útja közben. Ilyenkor sok foton tér le eredeti útjáról, és a közeget alkotó/szennyező részecskék láthatóvá válnak. Ez a jelenség gyakori vízben (pl. tenger alatti felvételeken látható), ködben (reflektor csóvája) és erősen szennyezett levegőben (városokban az esti világítás hatására a rajtuk ülő szmog megjelenik, és ez kilométerekről látható). A Max volumetrikus renderelője minden fényforrást képes ehhez az effektushoz felhasználni. A létrejövő csóvához adhatunk zajt is, például a ködfodrok vagy porrészecskék megjelenítésére, ezt ráadásul rögzíthetjük a fényforráshoz is, ha valamilyen más hatást akarunk vele elérni (mivel ez egyébként alaposan lerontaná a kép élethűségét).

Emellett a zajt rávehetjük némi mozgásra, áramlásra, vagy megkavarhatjuk széllel is, valamint a fény attenuationjét is érvényesíthetjük. A csóvában megjeleníthetünk árnyékokat is, például amikor a fény jól látható sávokban tör át a padlásablak rácsain a felkavart porba. Nagyon komoly hátrány viszont, hogy ennek az effektusnak a kiszámítása már közepes részletesség esetén is rendkívül sok időt vesz igénybe - de a remek hatás miatt mégis érdemes használni.

A glow, illetve lens flare effektus létrejöttéért kizárólag a fényt befogadó kamera, vagy maga a szemünk felelős. A fény a lencsékben szóródik, megtörik, és amolyan fényudvart, valamint apróbb sugarakat hoz létre, emellett a kamera zoomolásra szolgáló további lencséi úgynevezett secondary reflectionöket hoznak létre, melyek a lencsék szerkezetétől függően lehetnek kör vagy sokszög alakúak.

A mellékletre igyekszem elkészíteni néhány bevilágítandó jelenetet tutorial jelleggel, valamint közepesen részletes magyarázatot kaptok a lens flare effektus felépítéséről is.

A Guru tábor pedig pár napja ért véget, előbb vagy utóbb erről is lesz beszámoló, bár ez rajtatok is múlik...



Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu
w3.swi.hu/laayosh

Savage 2000: lendületben az S3?

Ha hasonlattal szeretnék élni, akkor az S3-at leginkább olyan profi bokszoló képében tudnám elképzelni, akit két évvel ezelőtt egy végzetes meccsen kiütöttek, és a padlón is maradt. Ugyanennek a bokszolónak bő egy éve sikerült térdelőhelyzetbe felküzdenie magát (Savage 3D), majd ez év tavaszára már védekezésre is futotta az erejéből (Savage 4) - most pedig eljött az ideje, hogy ütésre emelje az öklét a Savage 2000 (korábbi kódnevén GX4) márkájú kesztyűvel. Igen, hivatalosan is bejelentették az S3 új reménységét, és bizony nagyon impresszív teljesítményadatokat és speckólistát hordoz véres kardként képzeletbeli kezében. Minderre mondhatnám, hogy piaci hullámzás, meg a nagyvállalatok jövedelmezőségének ciklikussága, de inkább idézek - ismét - a Mátrix című filmből, egész pontosan Morpheus szájából: "It seems that fate is not without a sense of irony".

A kissé off-topic bevezető után pedig lássuk a kőkemény hardver alapú tényeket a Savage 2000 chipről. 0,18 mikronos technológia, 12 millió tranzisztor, maximum 64 MB lokális memória támogatása, és a mostani helyzet szerint maximum 200 MHz mag- és 200 MHz memóriasebesség (DDR memóriachipek is) támogatása. A magsebesség maximuma nagyon

szerénynek tűnik a 0,18 mikronos csíkszélesség mellett, a Savage 2000 valószínűleg komoly tuningolási potenciállal fog rendelkezni. A chipnek alapvetően két változata lesz (ismét csak előzetes terv): a 2000, amely főleg az OEM-eket (értsd Compaq, IBM, Dell stb.) és az árérzékeny kiskereskedelmi vásárlókat célozza majd meg (29 USD/darab, 10.000-es tételben), továbbá kártyára rakva nagyjából 169 USD-os kezdeti áron fogja kelletni magát, körülbelül 150 MHz mag- és 166 MHz memóriasebességgel (a megjelenési időpontokról később). A 2000+ nevű chip ugyanolyan architektúrával fog rendelkezni, mint a sima 2000, csak magasabb sebességi fokozatba lesz téve, azaz a kártyája, amelyre integrálva lesz várhatóan 200/200 MHz-en ketyeg majd, mindezt nagyjából 250 USD kezdeti áron (maga a chip 35 USD/db., 10.000-es tételben), és a célközönség az igényes általános célú számítógép-felhasználókból valamint hardcore játékosokból áll. Várható, hogy a 2000-essel szerelt kártyákon általában 32, míg a 2000+-osokon 64 MB memória fog helyet foglalni.

Ezek az adatok eddig nem túl sok újdonságot jelentettek, hisz ezeket a speckókat még a Falcon Northwest-féle Xentor 32 SE is tudja, sőt. Amit viszont nem tud, az a Savage 2000 quad-textúrázási képessége, azaz a teljesen új architektúrához kapcsolódó duál-pixel - duál-textúra motor, magyarul kőkemény multi-textúra támogatás. Az előbbiekben felvázoltak azt jelentik, hogy a chip képes egy órajelciklus alatt négyféle textúrát alkalmazni egyetlen pixel viszonylatában, vagy pedig két pixelre egyidejűleg két textúrát rárakni. Ebből, és az alapszintű matematika szabályaiból következően a 200 MHz-en ketyegő Savage 2000+ fill rate-je 200x2x2, azaz 800 Mtexel/másodperc, ami viszont már kétszerese a mostani csúcs-kártyákénak. Ám ez még messze nem minden, hisz joggal várhatjuk el a grafikus chipek fejlesztőitől, hogy az idő előrehaladtával a fill-rate-ek lineárisan emelkednek, ez - mondhatni - alapbeállított.

A chip további nagy dobása, hogy integrált, hardveres transformation & lighting engine-t tartalmaz (amelynek jelölése S3TL) - azaz jelentős részben tehermentesíti a CPU-t a grafika geometriai adatainak számítása alól. Ennek a megoldásnak két nagy előnye van: egyrészt igen nagy számítási kapacitás szabadul fel egyéb, a játékban megjelenő feladat (fizika, mesterséges intelligencia stb.) számolására, másrészt a game teljesítménye kevésbé fog függni a fő processzor gyorsaságától, magyarul szerényebb CPU-val is lehet számolásigényes játékokat futtatni akár nagyobb felbontásokban is. Amint az a motor elnevezésében benne foglaltatik, nagyon igényes világítási és fényeffektek számolására képes, mégpedig gyorsan! Letagadhatatlan tény viszont, hogy az nVidia új generációs chipje, a GeForce256 komolyabb integrált T&L motorral fog rendelkezni, hasonló megjelenési dátummal. Az előző Savage chipekben már bevált S3TC textúratömörítést természetesen a 2000 is tudja, minek eldobni olyasvalamit, ami bevált (ezt mondom mindig, amikor az emberek érdeklődnek, miért is nem cserélem még le a SB16-omat)?

A további specifikációkat illetően: integrált 350 MHz RAMDAC, ami szép, viszont nincs hardveres environment mapped bump mapping. Ami viszont prezentálva van, az az erős DVD-lejátszás támogatás. Ezen a téren a fejlesztők jobb megoldást ígérnek, mint az ATi Rage 128-é, pedig már az sem volt piskóta a maga nemében - ezek az emberek azt állítják, hogy a dedikált dekóderkártya használata teljesen feleslegessé válik: ha van ilyen chipes megoldásunk, a tökéletes minőség garantálva lesz. Ami pedig talán a legszebb az egészben: 20 százalék alatti CPU leterhelést ígérnek a lejátszás folyamán. Király.

Na jó, akkor most beszéljünk egy kicsit a teljes produktumok kiskereskedelmi csatornákba kerülésének kérdéséről. A Savage 2000(+) chip prototípusait most (augusztus vége) készítik el, és az S3 októberre tervezi a tömeges gyártást, azaz – többé-kevésbé egy órarenden futva a Napalmmal - az ilyen chippel szerelt kártyák nagyjából november/december környékén, de a karácsonyi szezonra mindenképpen kaphatók lesznek. Az árakról esett már szó, de a kártyagyártó(k) személye még nem lett felfedve, bár aki csak egy kicsit is figyelemmel kíséri a számítógépes cuccokkal foglalkozó ipart, az már tudja a megoldást: az első Savage 2000(+) termékekkel a Diamond (az S3 nemrég vásárolta fel) fog megjelenni, mégpedig a Viper 2 sorozatnév alatt, a kártya(család) bejelentése várhatóan még szeptember folyamán meg fog történni. Annak ellenére, hogy a Diamond Multimedia iszonyú mennyiségű kártya legyártására alkalmas potenciállal rendelkezik, az S3 marketingesei kijelentették, nem elképzelhetetlen, hogy szállítani fognak más gyártóknak is Savage 2000(+) chipjeikből, hadd telítődjön a piac (teszem hozzá én). Ezek a többi kártyagyártóra vonatkozó részletek (amennyiben folynak egyáltalán tárgyalások) azonban még nem publikusak.

Aki pedig kétkedne abban, hogy a Savage 4 chipek gyártása vajon le fog-e állni vagy sem, el kell mondanom, hogy az előbbiekben már felemlegetett S3 marketinges csókák egyértelműen kijelentették: a low-end piacon ez a termék fog versenyezni még 2000-ben is. A varázsszó: piaci szegmentáció, ma már mindenki ezt teszi. Dodge this.

nigh tig ale

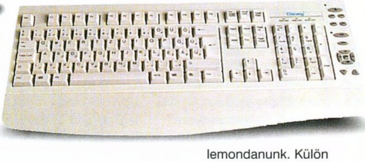
Chicony billentyűzetek

TALLÓZÓ

A billentyűzet mind a mai napig a számítógéppel történő kapcsolattartás egyik legfontosabb eszköze, érdemes tehát megválasztani, milyent használunk. Három Chicony gyártmányú, ám különböző igényeket kielégítő klaviatúrát kaptunk tesztelésre, melyek mindegyikénél közös volt a magyar kiosztás és a PS/2 csatlakozás.

A legegyszerűbb, **KB-2966** nevű változat tulajdonképpen nem igazán különbözik a szokásostól, ám a kellemes billentyűzetérintés és lenyomás mindenképpen megemlítendő - bár ez mindháromról elmondható.

A következő **(KBP-8993)** már izgalmasabb darab, a megszokottakon kívül találhatunk rajta jó néhány gombot, melyek mindennapi életünket könnyíthetik meg. A CD vagy a hangerő például kényelmesen és egyszerűen kezelhető vele, egy billentyű lenyomásával hívhatjuk be a böngészőt vagy akár a képernyővédőt. Természetesen a mellékelt kezelőprogram segítségével mi magunk is megszabhatjuk az elérhető funkciókat. A komfort növelése érdekében csuklótámasz is tartozik hozzá.



A **KTP-7906**-on ilyen extrák nincsenek, mégis hamar személyes kedvencemmé vált. Az előző kettőtől eltérően ez ergonómikus tervezésű. Ilyent sokan készítettek már, nem is ettől igazán érdekes, hanem a hozzá járó touchpadtől. Ez az opcionálisan csatlakoztatható csuklótámaszba került beépítésre. Akár egér helyett, akár azzal együtt is működik, tehát arról sem kell lemondanunk. Külön meghajtóprogramot nem igényel, ám a hozzá adott szoftverrel még kellemesebbé tehetjük használatát. A touchpad meglepően érzékenynek, jól használhatónak bizonyult, remélhetőleg hosszabb távon is ilyen marad. Ez utóbbi eszköz egyértelműen a javasolt kategóriába tartozik.

Brazil

Juventus Team
1145 Budapest,
Róna u. 161.
Tel.: 221-5453 Fax: 221-5453
www.juventus-team.hu

INFO

Rockfire vezérlők 2

TALLÓZÓ

Újabb Rockfire játékvezérlok érkeztek nemrégiben a szerkesztoségbe. A termékek kihasználhatóságát a hozzájuk adott - kimondottan a Rockfire termékekhez készült - GameWizard 2.0 szoftver biztosítja. Ennek segítségével pofonegyszeruvé válik a különféle gombok és extra funkciók beállítása. A szoftvernek ezen kívül több plusz szolgáltatása is van, például ledefiniálhatunk vele billentyuzetkombinációkat, játékokat indíthatunk belole, stb. Aki többet akar megtudni róla, az látogasson el a http://www.ruling.de címre.

SPACE PATROL

A Space Patrol egy 10 gombos gamepad. A vezérlokarja egy mini joystick-hez hasonlít, melynek kivitelezése nem az egyszerubb (és gondolom olcsóbb) horpaszos, hanem mikrokapcsolós megoldás. A pad fogása elég jó, és akár az asztalra letéve is használhatjuk, mert az alján elhelyezett gumilapocskák jól rögzítik. A gombjai elérhetoség szempontjából kényelmesek, csak a két szélso flippergomb kritikus, mivel ezekhez egy kicsit jobban be kell görbítenünk az ujjunkat.

SKY SHUTTLE

Egy kicsit magasabb szintet képvisel a Sky Shuttle Digital gamepad. Az irányítókarja kicsit hasonlít az elozo típusához, teljesen analóg mozgású, de digitális érzékelésu. A 14 különbözo funkciógomb mindegyike külön konfigurálható, ami igen tág teret szab a lehetoségeknek. A pad fogása nagyon jó, minden gombja kézre esik, az egyetlen kényelmetlenség itt is a flippergombok használatánál van (hiába, hosszú az ujjam).

HALBERD KNIGHT

Ez a joystick az elozo Rockfire szériából való, a Gamewizard sem ismeri, így a Windows vezérlopultjából kell beállítanunk. A programozható funkciók kapcsolói a joystick talapzatán kaptak helyet. A vezérlobol kilógó második vezeték a billentyuzet-emulációhoz szükséges, mivel a karon található gombok billentyuzetgombként is muködhetnek. A négy tuzgomb és a két panoráma-gomb 12 funkciót takar, ez a 4 állású MODE gomb segítségével összesen 48-ra növelheto. A Halberd Knight 3 throttle/rudder gombbal rendelkezik. Az egyik a joystick talapzatán, a másik az elolapon, a harmadik pedig a karon kapott helyet. Ez utóbbit hüvelykujjal tudjuk elore-hátra tekergetni, valamint nyomógombként is funkcionál.

SPARTA FIGHTER

A Sparta Fighter analóg kezelésu, digitális joystick. 12 programozható gombja, egy 8 irányú panoráma kapcsolója, és egy throttle gombja van. A különleges funkciója a függoleges tengelye körül elfordítható irányítókar, ami már a felso kategória jellemzoje. Konfigurálását a GameWizard programból tehetjük meg. Igen precíz, pontos joystick, digitális muködésébol eredoen el sem állítódik. Ár-teljesítmény viszonyát tekintve igen jó választás.

SakmaN
Sakman@vogel.hu

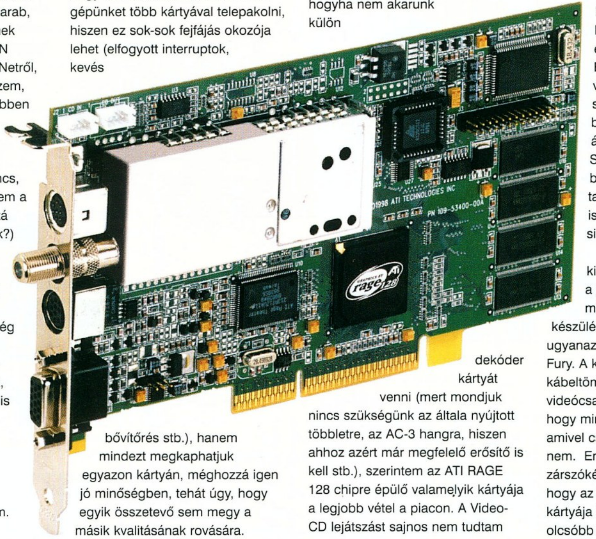
Kelly-Tech Kft.
1139 Budapest,
Üteg u. 6.
Tel.: 350-1246 Fax: 329-6477
www.kellytech.hu

INFO

ATI All in Wonder 128

Meg kell vallanom, hogy eléggé vegyes érzelmekkel vágok neki e cikk megírásának. Teszem ezt mindazért, mert egyrészt, ha nagyon prózaian fogalmaznék, akkor azt mondhatnám, hogy a címben szereplő grafikus kártya "mindössze" "sima" ATI RAGE 128 TV-tunerrel megspékelve, és erről már volt szó e lap hasábjain (ha jól emlékszem, ráadásul én követtem el, az ATI hívők pedig megsértődtek), s azóta már egy-egy húzósabb kártya is kijött. Másrészt mivel (mint később látni fogjuk, a kártya igencsak jól sikerült darab, tehát az előzőleg leírt érzelmek hamar legyűrhetők) az ALL IN WONDER-t már ismertem a Netről, sokat vártam tőle, és úgy érzem, kevesebbet kaptam. Most, ebben a pillanatban látom magam előtt, hogy megbélyegeznek: "ATI gyűlölő!", pedig erről szó sincs, éppen ellenkezőleg. A baj nem a kártyával van, hanem a hozzá kapott támogatás (szoftverek?) tekintetében szerintem hibádzik valami. A tesztelésre kapott kártyához egyetlen CD-t mellékeltek (persze, máskor ez bőven elég szokott lenni), amelyen a szükséges driverek, lejátszó szoftverek ugyan rajta voltak, de... Itt van először is a lokális változat kérdése. A pár hónapja tesztelt ATI kártya esetében a telepítő szoftver felismerte a Windowsom magyar beállításait, és anyanyelvemen szólt hozzám. Ennek ott és akkor kevésbé vettem hasznát, annál inkább meglepett, hogy az ALL IN WONDER telepítő CD-jén található szoftver csak akkor hajlandó rendesen feltelepülni, ha a "területi beállítások" angolra vannak állítva. Ez így első hallásra lehet, hogy nem tűnik olyan szörnyűnek a sokat tapasztalt számítógépes veteránok fülének (hiszen megéltünk már sokkal cifrább dolgokat is), de könyörgöm, ez a kártya TV adásokat akar fogni, és ezt nem teheti meg (szerintem) a helyi beállítások figyelembe vétele nélkül. Az történt ugyanis, hogy (miután vettem egy 10 méteres kábelt, hogy elérjen a gépemtől a fali antenna-csatlakozóig) nem tudtam sehogy sem rávenni a kártyát, hogy egyszerre minden TV-csatornát behangoljon, hol ez, hol az hiányzott. Na, de ne szaladjunk ennyire előre, nézzük, mit is tud ez a kártya!

Az ALL IN WONDER az ATI egyik jól bevált családjának legfiatalabb és egyben legsikerültebb tagja. Azokat célozza meg, akik számítógépüket a megszokott funkciókon kívül (játék, munka) egyéb szórakozásra is fel akarják használni, azaz például TV-nézésre, videó-digitalizálásra és editálásra. A siker kulcsa az lehet, hogy e célok eléréséhez nem kell gépünket több kártyával telepakolni, hiszen ez sok-sok fejfájás okozója lehet (elfogyott interruptok, kevés



bővítőrés stb.), hanem mindezt megkaphatjuk egyazon kártyán, méghozzá igen jó minőségben, tehát úgy, hogy egyik összetevő sem megy a másik kvalitásának rovására. Bátran kijelenthetem, hogy e tekintetben az ALL IN WONDER 128 csillagos ötöst érdemel. Kezdjük talán azzal, ami nekem a leginkább tetszik: a DVD lejátszás. A hardveres támogatást le sem lehet tagadni, a lejátszás (az ATI kifejezetten e hardverre írt lejátszóprogramjával) folyamatos, nem szaggat, a kép tű éles, a színek gyönyörűek. A hang persze nem AC-3, de aki egy kicsit utána jár a Neten, az rátalálhat arra, hogy némi registry állítgatással, az ATI lejátszószoftvere képes az 5.1-ből a ".1-et" a mélynyomón kiadni. (Ehhez persze megfelelő minőségű mélynyomó szükségeltetik.) Ha már a lejátszószoftvernél tartunk, van itt többféle, melyek az ún. "ATI Launchpadon" kaptak helyet: DVD-lejátszó, Video-CD lejátszó, Video Editor, "TV-néző", Audio-CD lejátszó (cd in csatlakozó is található a kártyán, tehát a CD-meghajtónkat közvetlenül ide is köthetjük, más kérdés, hogy a kártya audió kimenetét ezután is érdemes a hangkártyánk valamelyik bemenetére kötni...) A DVD lejátszóról már szóltam, a képe teljes képernyőn is kiváló, a kontroll gombjai is eltüntethetők, szóval kényelmes. Ide tartozik még, hogyha nem akarunk külön dekóder kártyát venni (mert mondjuk nincs szükségünk az általa nyújtott többletre, az AC-3 hangra, hiszen ahhoz azért már megfelelő erősítő is kell stb.), szerintem az ATI RAGE 128 chipre épülő valamelyik kártyája a legjobb vétel a piacon. A Video-CD lejátszást sajnos nem tudtam kipróbálni megfelelő CD hiányában (vagyis volt valami ilyesmim, de azt a program kiköpte...). A Video editor a másik csalódásom. Lehet, hogy én voltam a tájékozatlan, de sehol sem láttam olyan lehetőséget, amelyről a Neten írtak, mármint hogy MPEG-2 kódolás. Nálam lehetőségként kizárólag az AVI szerepelt. Nem rossz persze az sem, de... Ezen mondjuk, könnyedén felülemelkedtem, de a TV! Először is a dicséretek: a TV lejátszó program képe szép, jól kezelhető. Amíg a kártya a gépben volt, a családnak tulajdonképpen két TV készüléke volt, így azon szokásos borzalmak elkerülhetők voltak, miszerint mit nézzünk? Pontosabban fogalmazva: meccset vagy valami mást (azaz lényegtelen dolgot). Kérem szépen: számítógépen "élvezhettem" végig a Magyar labdarúgó válogatott szikrázó teljesítményét. Sőt! Mivel a programban erre lehetőség van, felvettem az egyik gólt! Huh! Nyugodjatok meg, utána persze rögtön letöröltem. Akkor meg mit nyavalygok én itt? Nos, az a kicsike gondom, hogy a progi szépen végigkeresi, hogy milyen csatornákat lehet fogni. Előtte be kell állítani, hogy mely országban vagyunk, vagy az itteni beállítások minek felelnek meg. Nálunk kábelen jön az aznapi TV-betevő. Beállítottam az európait, nem volt X adó. Beállítottam Kínát, X volt, viszont Y eltűnt. Sehogy sem sikeredett. Biztos bennem van a hiba, meg az átkozott PAL-ban meg SECAM-ban. Kicsit böngésztem a CD-t, és találtam Teletext programot is, amelybe szintén nem sikerült életet lehelnem.

Szándékosan nem tértem ki arra, hogy milyen a kártya a játékok alatt, vagy hogy milyen a képe TV-készüléken, hiszen e téren ugyanazt nyújtja, mint pl. a Rage Fury. A kártyához kapott kábeltömeg, a megfelelő videócsatlakozók lehetővé teszik, hogy mindennel összeköthessük, amivel csak logikus, pl. mosógéppel nem. Ennyi fanyalgás után zárszóként csak annyit írnék még le, hogy az ATI-nak külön TV-tuner kártyája is létezik, amely jóval olcsóbb a nagy testvérnél, viszont a 3D része nem túlhaladott, mivel nincs neki. A TNT-nél kicsit jobb grafikus teljesítményű ALL IN WONDER 128 jó választás lehet azoknak, akik megelégszenek a kedvező tulajdonságok előzőekben felsorolt igencsak gazdag választékával, és a pénztárcájuk megengedi, hogy egy megbízható nagy cég megbízható kártyáját vásárolják meg.

Lóti

MultiMédia Center
1074 Budapest,
Hársfa u. 1.
Tel.: 342-0140
www.mmc.hu

INFO

Diamond FireGL 1

Jó ideje már, hogy Sakman elkottyintotta, hamarosan megérkeznek az országba az első példányok a Diamond új, professzionális 3D gyorsítójából - aztán annak rendje és módja szerint végigfutott a hideg a hátamon, amikor Csongor végre szólt, hogy ideje elugranom a kártyáért. Oly sok éve nyomatom már a 3D Studiót, és bizony ez az első alkalom, hogy igazán „professzionális" minősítésű hardvert tehetek alá...

A kártya szakít picit a Diamond hagyományos csomagolásaival, új designnal, igen szép és igényes, felnyitható tetejű dobozban lakik, melynek felső része tartalmazza egyben a kézikönyvet és a driver CD-t is. Szerencsétlen gépem még alig vészelte át a legutóbbi szétrobbantást (ventilátort raktam a nagy nehezen behergelt videokártyámra...), amikor is megint csavarhúzót fogtam rá. Itt ért a második meglépetés, amikor is kézbe vettem a FireGL 1-et. A kártya ugyanis igen kicsinyke, akkora, mint bármely másik AGP-s rokona.

A lapos, egybeépített ventilátort és bordákat tartalmazó hűtő alatt meglehetősen nagy chip foglal ugyan helyet, de rajta kívül szinte csak a 16 darab memória IC-t találhatjuk a nyák két oldalán (ezeket egyébként alaposan szemügyre vettem, és 10ns-os SGRAM chipeknek bizonyultak).

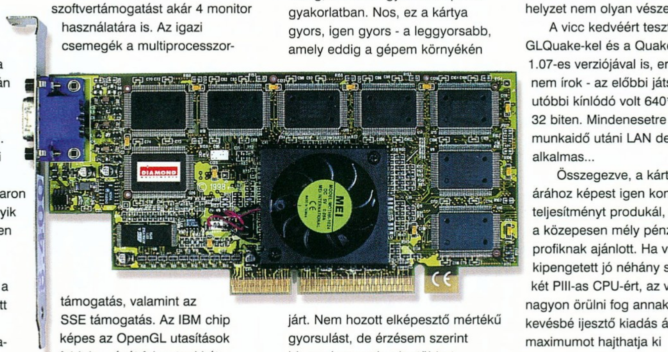
A boldoguláshoz egyvalami kellett még, amit szerencsére sikerült időben elintézni: Shoebaron rendelkezésemre bocsátotta egyik winchesterét, mivel nekem éppen nincs a gépemen NT, és nem tudom külső segítség nélkül biztonságosan újrapartícionálni a sajátomat - az idő pedig szorított egy kicsit.

Lássuk hát eme videokártya-szörny tulajdonságait, mit tud nyújtani annyi pénzért, amennyiből akár teljes gépet is fel lehetne építeni...

A CPU az IDM 256-bites Graphics Rasterizer chipje, amely mellesleg az első volt a 256 bites generációból, és a memóriával együtt 100MHz-en ketyeg. Elsőre kicsit meglepődtem, ugyanis a kártyáról a jelek szerint „lemaradt" a geometriai társprocesszor, „csak" a Geometry pipeline setup engine-re futotta - márpedig a nélkül ki fogja a rengeteg poligonocska koordinátáit számolni? Erre hamarosan meg is leltem a választ... A 2D-s alkalmazásokat és videolejátszást gyorsító funkciók viszont manapság már természetesnek számítanak, bár nem az OpenGL gyorsítótól.

A kártya 32MB SGRAM-ot használ, így 1280*1024-es truecolor felbontás mellett is igen sok hely marad a textúráknak. A 250 MHz-es RAMDAC szintén nem élenjáró, de a kártya 3D-s teljesítményéhez van igazítva, ami ugye bizonyos határokat szab a reálisan használható felbontásoknak, valamint igen szép, éles képet ad. Mindenesetre képes az 1920*1200-as felbontásra, truecolorban, 75Hz-s képfrissítéssel, ami azért nem piskóta.

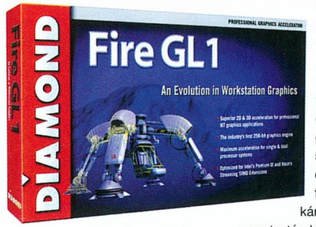
A szoftveres oldalon találhatók az igazi finomságok. A kártya kizárólag Windows NT 4.0 alatt működik, service pack 4-gyel (utóbbi, rendkívül örömteli módon, a driver CD-n is megtalálható, körülbelül 8 különböző nyelvű verzióban), bár valószínűleg nem lesz gond a Win2000 támogatással sem. Teljes körű OpenGL 1.2 támogatást kapunk, valamint szoftvertámogatást akár 4 monitor használatára is. Az igazi csemegék a multiprocesszor-



támogatás, valamint az SSE támogatás. Az IBM chip képes az OpenGL utasítások feldolgozását felosztani két processzor között, mindkét CPU-t maximálisan kihasználva, és a geometriai funkciókat az Intel új SIMD utasításainak segítségével további 15-30%-kal tudja gyorsítani. Röviden összefoglalva, a jelenlegi csúcsnak számító duál PIII-600-as munkaállomásokon akár két-háromszor gyorsabban is tud dolgozni, mint az én PII-450-esemen, pedig az még mindig korrekt processzornak számít. És mindennek a tetejébe a teljesítménye már nálam sem volt éppen kicsi.

PC Chip Teszt

A kártya a standard 3D funkciókat támogatja, mint például a bilinear/trilinear filtering, MIP mapping, alpha blending, 24 bites Z-buffer és 8 bites stencil buffer.



A különféle paraméterek konfigurálása félig automatikusan történik; a driver szoftver szinte minden elterjedtebb OpenGL-t használó grafikai alkalmazáshoz tartalmaz előre definiált beállításokat, így elég egyetlen kattintás az optimális futtatáshoz.

Miután igen sokat hintettem már eddig, lássuk hogyan szerepelt a gyakorlatban. Nos, ez a kártya gyors, igen gyors - a leggyorsabb, amely eddig a gépem környékén járt. Nem hozott elképesztő mértékű gyorsulást, de érzésem szerint bizony igencsak a legtöbbet nyújtotta, amit komoly on-board FPU nélkül el lehet érni. Textúrázott, shade-elt megjelenítéskor valahol az 50-100 ezer poligonos scene-ek környékén jön el az a pont, amikor a nézetek, kamerák mozgatása már nem igazán tekinthető interaktívnak. A megjelenítés 4-5 fps alá esik, és ilyenkor már annyit kell várnunk az egyes egérmozdulatok eredményeire, hogy ezek a műveletek idegesítővé, olykor lehetetlenné válnak.

Nagyon komoly teljesítmény viszont, hogy ugyanez a pont a sima drótvázas megjelenítéskor olyan 450000 poligon körül jött csak elő, ráadásul nagyon összetett scene esetében! Ha kicsit utánaszámolunk, akkor arra juthatunk, hogy a kártya képes volt másodpercenként csaknem 2 millió poligont ténylegesen kipumpálni a 450-es processzorból, és ez azért már igencsak komoly eredmény.

A fentiekből továbbkalkulálva, a csúcskategóriájú gépekben elérhetünk 4-5 millió poligont is, bár ekkor már előjöhetnek fill-rate problémák. A kártya ugyanis nyilván nem textúrahegyek megmozgatására lett tervezve, ha ilyen feladat elé állítjuk, akkor a reális teljesítménye a manapság már-már mosolygásra késztető 45 millió pixel/sec. Tehát 1280*1024 felett valószínűleg gyengülni fog, hát még, ha sok textúrát használunk - bár pl. 3D Studio MAX alatt nem filtereli a textúrákat, így azért a helyzet nem olyan vészes.

A vicc kedvéért teszteltem a GLQuake-kel és a Quake 3 Test 1.07-es verziójával is, eredményeket nem írok - az előbbi játszható, az utóbbi kínlódó volt 640*480-ban, 32 biten. Mindenesetre egy kis munkaidő utáni LAN deathmatch-re alkalmas...

Összegezve, a kártya az árához képest igen komoly teljesítményt produkál, és így főleg a közepesen mély pénztárcájú profiknak ajánlott. Ha valaki már kipengetett jó néhány súlyos ezrest két PIII-as CPU-ért, az valószínűleg nagyon örülni fog annak, hogy kevésbé ijesztő kiadás árán a maximumot hajthatja ki munkaállomásából. Szép volt, Diamond, szép volt IBM - kíváncsiak vagyunk a folytatásra!

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

Pixel Multimédia
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu

INFO

Utolsó szó a 3D-ben?

TALLÓZÓ

A kérdés természetesen költői volt, ilyesmi aligha lesz még egy darabig. Az előző számban az Outcast debütálásának lázában égve meg mertem kockáztatni, hogy a voxeleknek talán komoly jövője lesz a 3D-s játékokban, méghozzá hamarosan. Sajnos, vagy szerencsére, a lapzárta óta nem

kevesebb, mint négy új 3D-s grafikai chipet jelentettek be büszke gyártóik, és a jelek szerint a kis kockákat egyelőre elfelejthetjük... (A fenti program szerzői is áttértek a 3D gyorsítókra következő, Himalaya fedőnevű projektjükben)

Ezek a szilíciumcsodák amolyan cölöpöknek tekinthetők, amelyek a sivatagban jelzik az utat a vándor számára. Képességeiket, teljesítményüket elemezgetve sokkal reálisabb jóslatokat formálhatok, nem beszélve néhány meglepetésről.

Mindjárt itt van az a furcsaság, hogy a cölöpök mintha nem ugyanazt az utat jeleznék. Idén tavasszal is volt már ugyan némi szóródás, a truecolor/hicolor téma például alaposan megosztotta a usereket - de most már végletek és átmenetek is kezdenek kialakulni.

Az egyszerűség kedvéért kisablakokban lelhetitek meg az új hardvereket az egyes gyártókról, most pedig folytatnám a fejtegetéseimet.

FILL RATE

A kezdetektől fogva a 3D-s kártyáknak alapvető funkciója a poligonok - vertexek által kijelölt - helyének feltöltése, fillezése a képen. A műveletsor a „kikeres megfelelő pixelt a textúrából" - „módosít pixelt a megvilágítás alapján" - „filterel pixelt a környező pixelek alapján" elvet követi. Napjainkra ehhez hozzájött a pixel módosítása az alpha channel (átlátszóság, vagyis az alatta lévő poligonnal való összekombinálása) alapján, valamint a két textúra összekombinálása, vagyis a multitextúrázás.

Ezek a műveletek szinte minden pixelre ugyanolyan sorrendben zajlanak, így a folyamat pipeline-olható. Manapság a videokártyák pixel engine-je leginkább olyan csőre hasonlít, amelybe felül beleejtjük az üres pixeleket, és minden órajelciklus végén leápolt, kész pixelek pottyannak ki alul. A jelenleg kapható legtöbb kártya két ilyen pipeline-t tartalmaz, így nyílik lehetőség a multitextúrázásra. Az új videokártyák mindegyike minimum négy pixelt számít ki egyidejűleg, ezt már quad-textúrázásnak hívják. Tegyük hozzá, több módszer is létezik erre, pl. két pipeline egy ciklus alatt 2 texelt is kiszámolhat, vagy lehet négy pipeline is.Fill rate alatt az egy másodperc alatt kiszámított pixelek számát értjük. Optimális esetben valamilyen 1024x768-as kép megjelenítése 60 fps mellett 4,7 millió pixeles folyamatos fill rate-et igényel - a kártyák többsége, különböző okok miatt, a megadott lehetséges maximális érték 50-75%-át éri csak el.

De már a kezdeti időkben is több pixelt kellett kiszámítani, mint amennyiből a kész kép állt, napjainkra pedig egyre több effektus igényli egyes pixelek többszöri kiszámítását, változó paraméterekkel. Ilyen multitextúrázó effektek a light mapping (erről kicsivel lejjebb), a bump mapping (ki ne ismerné?), a kamu tükröződések (enviroment mapped reflections), vagy a specular highlightok megjelenítése. Ezen effektusok összessége az adott jelenet ún. depth complexityjét, vagyis pixel-mélységét jelentősen megnövelheti - a 3D Mark 99 szerint például a TNT2 180 megatexeles sebessége 800*600*32-es felbontáson 40 fps-re volt elég a demóban. Ezek szerint a 8-10-es pixel-mélység a mai játékokban már általánosnak vehető, így a jelenlegi álom 1024x768x32, 60 fps eléréséhez nem kevesebb, mint 470 megatexel folyamatos fill rate szükséges.

Tegyük hozzá, a fenti számítás nem tökéletes. A TNT2 képes lehet (sőt képes is) nagyobb fps-t produkálni az említett demóban, ha erősebb processzor dolgozik alatta (jelen esetben 450-es PII-es volt). A processzor aligha várt a videokártyára, ellenben az utóbbi tutira képes lett volna több poligont feldolgozni, és így jobb eredményt produkálni. A jelenlegi rendszerben a fill rate tehát akkor lehet szűk keresztmetszet, ha a valójában csak 3-6 közötti pixelmélység tovább nő, és ami fontosabb, a geometriai feldolgozó-képesség a sokszorosára növekszik.

Depth of field

Bump mapped torus with motion blur

HÁNY KEREKE VAN A GEOMETRIAI MOTORNAK?

A videokártyák már elérték a technológia csúcsait a végső kép kiszámításában, vagyis a raszterizálásban. Ehhez kiindulási adatokkal kell tömni őket, fel kell dolgozni a jelenet geometriáját. Igen sokat írtunk már erről: transzformálni kell az egyes pontok koordinátáit (eltolás, forgatás, nagyítás), világítást kell számolni. Mindez a CPU feladata, amely - mondjuk meg őszintén - nem képes lépést tartani az igényekkel. Megjelenésünk idejére már a PIII-500-as ára is kezd a megfizethető kategóriába süllyedni, de ez a processzor is csak maximum 3-5 millió poligont képes kipumpálni magából másodpercenként.

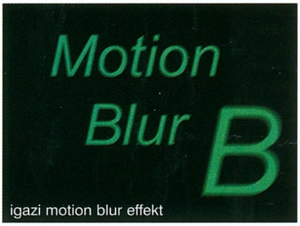
A gyorsító chipek ugye erősen optimalizálva vannak a raszterizálás folyamatára, míg a processzorunk univerzális eszköz. A feladatorientált, geometriai számításokra specializált koprocesszorra bízni a 3D-s műveleteket nem új ötlet (mint ahogy említettem is már), és az eljövendő generáció több tagja is rendelkezni fog ilyennel. Az első, a GeForce256 például 10-15 millió poligont lesz képes tartósan kiszámítani minden egyes másodpercben.

Hogy a több poligon miért is jó nekünk? Megpróbálok intézni nektek egy-egyösszehasonlító képet, de addig is itt a szöveg: a Quake1-ben adott karakter (monszta, player) 80-120 poligon volt, a Quake2-ben 200-300, a Q3-ban pedig 600-900. Látható, hogy eme komoly növekedés ellenére is a részletek többségét textúrából kell megjeleníteni - az izmok, arcvonások és egyebek által vetett önárnyékok csak festve vannak, a körvonalak pedig szögletesek.

Most képzeljétek el, hogy az öt-tízezer poligonból álló figuráknak már jól látható frizurájuk, amely loboghat mozgás közben, továbbá kidolgozott arcuk van, amely beszéd közben élethűen mozog (mimikája van, nemcsak mozgatja a száját, á la Half-life), sőt, végre

megtalálható mindkét kezén mind az öt, hajlítható ujj is. Az autók kereke tényleg kerek, és nem valami nyolcszög alakú doboz, a fáknak ágai és levelei vannak, a föld sem sima, hanem göröngyös, kavics és

motion blur effekt a T-bufferrel: négy képet renderel egymásra



igazi motion blur effekt

fű borítja - a lehetőségeknek csak a grafikusok fantáziája szab határt. A gond, mint oly sokszor, ez esetben is a támogatással lehet csak...

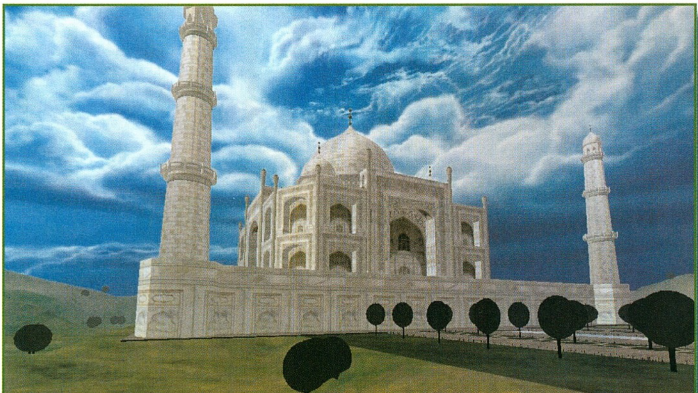
VILÁGÍTÁS

A valósághű 3D-s környezet megjelenítéséhez az egyik legfontosabb feladat az élethű világítás megvalósítása. Jelenleg két elterjedt megoldás áll rendelkezésre a saját előnyeivel és hátrányaival.

A light mapeket szinte kizárólag az egyes pályák fényviszonyainak és önárnyékainak ábrázolására használják. A lényeg, hogy az egyes poligonokhoz a bitmap textúrán kívül egy shadow map is tartozik, amely a megvilágítás erősségét szabályozza. Ezeket a mapeket a pálya készítésének végső fázisaként előre leszámolják, mivel ez a folyamat túlságosan is számításigényes - valós időben semmiképpen sem lehet végrehajtani. Ez tehát a hátránya is, csak statikus fényviszonyokat lehet vele megjeleníteni. Viszont éppen emiatt minden rögzített poligonos tárgy vethet és fogadhat is árnyékokat rendkívül valósághű fényviszonyokat teremtve.

A másik eljárás a vertex-alapú megvilágítás. A módszer tulajdonképpen csak annyiból áll, hogy az egyes háromszögek csúcspontjaihoz tartozó megvilágítottság-érték alapján átmenetet generálnak a poligon felületére. Ezzel az értékkel módosítva kerül aztán a textúra a poligon felületére. Ebben az esetben nincs lehetőség vetett árnyékot számítani, ráadásul az eljárásnak nagyon komoly hátránya, hogy az eredmény mindig csúnyácska lesz, valamint kellő mennyiségű pontra és így poligonra van szükség a megfelelő hatás eléréséhez. Mindenki megtekintheti például a q3test2-n a nagy sík

felületeket: vertex lighting esetén nincs elegendő poligon a fényviszonyok szimulálásához. Mára mindkét módszer lehetővé teszi színes fényforrások használatát, és emellett léteznek különböző hibrid eljárások dinamikus fények és vetett árnyékok megvalósítására is. A Quake3 például stencil bufferrel dolgozik, a Drakan pedig egy átlátszó textúrát mozgat a figurák körül. Utóbbinak lehet jövője, ha a több memória lehetővé teszi a nagyobb felbontású animált textúra használatát - mert ez bizony memóriaigényes.



EGYÉB EFFEKTEK

A T-buffert Gale már kicsit körbejárta az előző Guruban (egyébként folyamatosan képezzük, most már tudja, hol van szilícium, és hol szilikon:)), meg én is kidumáltam egy lelkendező szövegboxot magamnak. Azóta sikerült alaposabban felderíteni ezt az újítást, és így már nem is tűnik olyan nagyon komolynak.

Az első mindjárt az egyik Szent Grál-jelölt, az anti-aliasing. Aliasingnek nevezett hibajelenségek mintavételezéskor léphetnek fel, az érthetőség kedvéért egyszerűsítve folytatom: a végeredményül kapott pixeles kép felbontása nem elegendő az összes ábrázolni kívánt részlet korrekt megjelenítéséhez.

Az egyik legelső aliasing jelenség a textúrák ábrázolásában jelentkezett, a távolabb lévőknek nem lehetett az összes pixelét megjeleníteni és így az eredmény „zajos" lett, részletek vesztek el, texelek jelentek meg és tűntek el, ahogy a kamera mozgott (texel alatt a textúra egy pixelét értjük). Ennek megoldása volt a MIP mapping, vagyis a távolsággal arányosan kisebb felbontású textúrák alkalmazása. Fontos megjegyeznem, hogy minden felhasznált textúrához el kell tárolni az összes MIP szintet is, tehát az 512-es textúra esetében a 256-os, a 128-as és a többi mapet is, így tovább növelve a memóriafoglalást. A hatékony textúra-menedzselés elengedhetetlen lesz a nagy textúrák használatához, cserélgetni kell majd a kártyán lévő textúra-RAM tartalmát, ehhez pedig hatalmas busz-sávszélesség fog kelleni - vagy több (64, 128 MB) RAM.

A másik, ma sokat emlegetett aliasing hiba a kész kép alacsony felbontása miatti „cakkos" vonalak (a texelek aliasingját a bi/trilinear filtering tünteti el) csúfsága. Az antialiasingnek nevezett megoldás ezen úgy segíthet, hogy pixel alatti szinten túlmintavételez (sub-pixel sampling), vagyis több időt tölt rendereléssel, és így teljesítményt

áldoz fel a képminőségért. Egy másik módszer a kép nagyobb felbontásba renderelése és lekicsinyítése (by PowerVR 250:)), vagy a kép többszöri leszámolása (a Lightwave is csinál ilyet). Az összes megoldás teljesítményvesztéssel jár, a 3dfx-féle T-buffer szintúgy - a számítási idő akár a két-háromszorosára is nőhet.

A 3dfx persze az egekig magasztalja az antialiasinget, csodákat zengenek a minőségbeli javulásról - de az AA a zavaró hatás megkerülése, és nem az egyszerű megoldása. Hiszen az egészet az alulmintavételezés okozza, így sokkal egyszerűbb lenne a felbontás növelése. 1024*768-ban az antialiasingnek már minimális hatása van, és ez a felbontás a mai kártyákon is elérhető - a következő generációnak illene megbirkóznia az 1280x1024-gyel vagy 1600x1200-zal is. Itt egyszerűen a pixelek már túl kicsik még a 19 inches monitoron is ahhoz, hogy látni lehessen őket, és ezáltal az aliasinget - nem beszélve a nagyobb felbontások egyéb előnyeiről.

Gyanítható tehát, hogy az antialiasing valójában csak marketing-duma - hacsak nem vagyunk rákényszerítve a kis felbontások használatára (a videó/TV-s felhasználáshoz való számítógépes grafikához van rá szükség, pl. 3DS Max, LW).

A kis felbontások azonban már kihalóban vannak; az átlagos magyar felhasználó számára nem nagy gond 15 inches monitort tartani, illetve új számítógéphez már ma sem luxus 17"-es monitort venni,

az USA-ban pedig a gamerek 60-70%-ának van ilyen vagy nagyobb az asztalán.

A motion blur is amolyan aliasing effektus, csak a fordítottja az eddigieknek: itt megszokott a jelenléte a valóságban, és reprodukálni kell a számítógépen, legalábbis a T-buffer feltalálói szerint. Sajnos a megvalósítása nem tökéletes, és ronthat is a játékélményen, elvégre ki akar a Quake3-ban találgatni, hogy most a négy Shoebaron közül melyiket is kellene lelőni? Ez esetben a logikus megoldás a magasabb frame rate lenne, így a virtuális kamera helyett az emberi szemre bízhatnánk az effektus „létrehozását" (mindenki kezdje el gyorsan lóbálni az egyik kezét, és megérti).

A T-bufferrel (és így a nagy testvér accumulation bufferrel) ellenben remek Mátrix-jellegű effekteket lehetne csinálni, érdekes, hogy még senkinek sem jutott eszébe. Jones ügynök kitér a golyók elől, Neo öt-öt kézzel kung-fuzik...:)

A bump mapping komolyabb felhasználása egyelőre várat magára, pedig csak fill rate-et igényel, amely ma is van elegendő. Ez megfigyelhető sok másik újdonság, pl. az S3TC vagy a nagy felbontású textúrák esetében is. Ennek legfontosabb oka a felhasználók táborának többségét alkotó átlagos user, akinek csak egy 12-16 megás kártya van a gépében, amely sem a truecolor színmélységre, sem a többi új csodára nem képes. A fejlesztők pedig érthetően nem kívánnak hónapokat és dollárokat fektetni olyasmibe, amit jó, ha a játékosok 10%-a látna csak. Remélhetőleg az előző cikkben említett LOD eljárások és a 32 megás kártyák elterjedése kis lendületet ad majd ennek is.

SZILÍCIUM

A hihetetlen ütemű technikai fejlődés eredményeként mára a videochipek összetettsége felveszi a versenyt a PC-k CPU-jával. Emiatt előkerülnek a technikai gondok is - a GeForce256 23 millió tranzisztorát például csak 120MHz-en merik hajtani, míg a 0,20 mikronos Glaze felkúszik 150MHz-re, a 0,18 mikronos Savage2000 pedig akár 200MHz-et is kibír. Ebből már sejthető, hogy a csíkszélesség csökkentésének többféle hatása is van: olcsóbb előállítás (kevesebb anyag kell), kisebb feszültségigény és méret => kisebb hőtermelés => nagyobb elérhető órajel-frekvencia.

Viszont a kis csíkszélességhez új gyártósorra kell átállni, ez egyelőre bajosan megy a két „nagynak", az S3 és a Bitboys eléjük vághat. Az alternatív megoldás a teljesítmény növelésére (a nagyobb órajel helyett) a több pixel pipeline, ezek viszont a méretet növelve, amolyan ördögi körként a nagyobb melegedés és a további órajelcsökkenés felé viszik a fejlesztőket. Az nVidia például ezt ront(hat)ja el a GF256-nál, a TNT2 pipeline-jaiból pakoltak rá négyet (picit fejlesztették is, így még több tranzisztor kell neki), és máris szevasz a nagy frekinek.

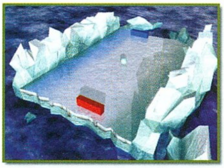
Látható tehát, hogy ismét jópofa kis csata készül a 3D kártyák piacán, bár hogy ki profitál majd ebből, azt nehéz megjósolni. A fejlesztők kínban vannak, hogy milyen extrákat támogassanak - és többnyire egyik mellett sem döntenek. A jó megoldás az lenne, ha a gyártók egységesítenék a termékeik képességeit, mert egyeduralom aligha valósítható meg ezen a piacon, és a félkarú óriások helyett inkább a moderált, de nem hiányos képességű termékeknek lehet jövője, különösen, ha a pénztárcákat is figyelembe vesszük.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

CG Expo '99

AVAGY APÁINK VIDEOJÁTÉKA

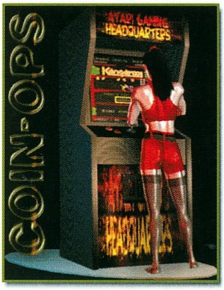
A régi konzolok és számítógépek gyűjtése, beleértve ezek (eredeti) játékait, magyarul a bit-nosztalgia egyre divatosabb az egész világon. Egy-egy ilyen őslelet



értéke napjainkban szinte az aranyéval vetekszik, nem szólva ezek eszmei értékéről. Erre jó példa a nemrég árverésre került első eladott Apple-I-es gép, melynek kikiáltási ára potom 40000$ volt.

A Las Vegasi, Plaza Hotel és Casino (Nevada) termeiben Augusztus 14-15-én, immár harmadszor került megrendezésre a bit-nosztalgia legnagyobb összejövetele, a Classic Gaming Expo. Ez a show nem annyira a "nagy üzletekről" (persze, ne felejtsük el, hogy Amerikáról van szó), hanem inkább a majdhogynem családias szakmai hangulatáról nevezetes. A tavalyi rendezvény a WOA98, azaz World of Atari 98 sikerére alapozva a szervezők ismét kitettek magukért. Az idei Expo legnagyobb "sztárja" a már 70-es éveit taposó Mr. Ralph Baer volt, az a mérnök, aki 1971-ben tervezte meg a többek szerint legelső home video játékgépet, a Magnavox Odyssey-t. Mr. Baer - mint elmondta - először csak hobbiból, otthon „bütykölte" össze az általa csak „Brown Box"-nak nevezett Odyssey első prototípusát, melynek egyetlen ma is működő példányát előadás keretében mutatta be a közönségnek. Mr. Ralph Baer nemcsak az Odyssey szellemi atyjaként nevezetes, hanem tevékenyen részt vett a Coleco Telstar Arcade System, a Coleco Gemini System, a Coleco Kid Vid, valamint az Atari 2600 konzolgépek fejlesztésében is.

De nemcsak ő volt jelen, hanem számtalan, ma már csak múzeumokban található játékgépek (Arcade, Flipper és Coin-Up) és játékok tervezőivel lehetett találkozni és – persze - beszélgetni. A Plaza Hotel főcsarnokának legnagyobb részét a különféle Intellivision gépek mellett igen nagyszámú Arcade (Coin-Up) gépek foglalták el. Ott volt Billy Mitchell is. Mint talán azt sokan nem tudják: ő volt az, aki idén az egyik hivatalos versenyen Kanadában a 20 évvel ezelőtt megjelent Pac-Man játékban a világon először érte el a maximális 3333360 pontszámot (6 óra játék, 256 pálya 1 élet). A CG Expón is rendeztek Twin Galaxies High Score versenyt, bár ez nem volt olyan nagyszabású. A CGE szervezői mindent megtettek, hogy a közönség ne unatkozzon. A két nap alatt tucatnyi érdekes előadást lehetett meghallgatni a Plaza konferenciatermében, s a köztes időkben pedig Coin-Up Free Play órákat tartottak.



Sajnos, az ilyen összejövetelek mindössze csak pár napig tartanak, ráadásul Las Vegas nem igazán szomszéd város. A hiányérzetet, mármint hogy egész évben ne maradjunk 80-as évekbeli bit-nosztalgia nélkül, ismerte fel az E3-on indult színes Classic Gamer Magazin, mely kizárólag az „oldiz" játékokkal és játékgépekkel foglalkozik. Végezetül térjünk vissza a jelenbe... A Hasbro Interactive és az Activison mellett több játékforgalmazó, pl. a Namco is igen érdekes dolgokra készül. Ugyancsak az E3 Show-n mutatják be a PC-re és PSX-re megjelenő 3D nosztalgia játéksorozat első tagjait: ezek a 3D Pong, 3D Missile Command, 3D Q*Bert és a Ghost&Goblins. És ez még csak a kezdet... (Intellivision Live, Pac-Man CD stb.) Egy azonban biztos! A Classic Gaming Expo 2000 jövőre is megrendezésre kerül Las Vegasban.

angler
angler@freemail.c3.hu

A cikkhez kapcsolódó Internet oldalak:
http://www.cgexpo.com
http://www.atarihq.com
http://www.hasbro-interactive.com
http://www.classicgamer.com
http://www.videotopia.com

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

AMD, Intel CPU-k,
Epox, Abit, Acorp, GigaByte, Asus alaplapok,
CD-ROM-ok, hangkártyák, Winchesterek

!!! OTP Részletfizetési lehetőség !!!!

Használt alkatrészek beszámítása.

Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507
Faxbank: 2333-666/1607#

E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Érdeklődjön napi árainkról !!

14" SVGA 3 év garanciával	26.400,-
17" SVGA Philips monitor	52.000,-
Creative 48x IDE CD drive	9.920,-
1,7 Gb winchester	15.600,-
4,3 Gb Quantum winchester	20.400,-
6,4 Gb Quantum winchester	23.600,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	11.440,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	20.400,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	15.600,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	17.600,-
Voodoo III 2000 16 Mb RAM	19.920,-
Sound Blaster 128 PCI oem	8.800,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**107.200,-**

Pentium II EX , PII 333A Celeron , 32 SD, 4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 48x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g.klav.

Használt Pentium számítógépek kiárusítása !!!

Canon BJ 10 SX *használt/3 hó gar.* **10.800,-**

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !
Hívjon, alkudjon és vásároljon !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10., az Opera mögött
Tel.: 302-0585, Árlista: 2-333-666 / 1298#
Nyitva: H-Cs:9-17.30, P:9-15.30
Áraink ÁFA nélküliek, gar. 1 év monitorra 3 év!
Viszonteladói Árlista: 2-333-666 / 1297#

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK
DAEWOO monitorral, billentyűvel

Intel 233MMX/32M/3,2G	110,4
Intel P II 333ACel/32M/3,2G	110,2
Intel P II 400ACEL/32M/3,2G	112,7
Intel P II 400/32M/3,2G	138
Voodoo III 2000 dobozos	26,5
Voodoo III 3000 dobozos	37,9

Az árak ezer forintban értendőek .
OTP Részletfizetési akció

Cpu 300A / 366A / 400	11,9 / 13,9 / 36

99.09.10. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Mini/ATX MINI-MIDI-Nagy	4 / 7 / 7 / 10
Procomp LX / BX / VIA	10,8 / 16 / 13,8
Gigabyte LX7 / ZMM / BXDS	16 / 25,5 / 65,8
Gigabyte100MHz BXC/BXS	20,6 / 45,4
Abit BE6 / BX6 2,0 / Asus P5AB	25,5 / 23 / 17
SD ram100MHz32/ 64/ 128	10,2 / 20,6 / 41
SD ram133MHz 32 / 64 / 128	10,9 / 20,6 / 41
CD Cyber44 / Toshiba 36x	8 / 8,8
HDD St 4.3 / St 6,5 / St 8,4	19,2 / 21,3 / 23
HDD 6,4Cr / 10 Cr / 13,0Cr	21,4 / 28,8 / 32,9
Samsung 15" / 17"	**35,1/ 64,9**
Samtron 14" / 15" / 17"	**28,7 / 32,8 / 60,1**
BELINEA 15" / 17" Akció	**35 / 57,5**
MAG XJ500T / 707 / 715T	**41 / 62,9 / 86,7**
Panasonic 15" /17"	**38,2 / 72,9**
VGA S3 2mb / 4mb AGP	3,5 / 4,6
Diamond Viper 770 TNT2 / Viper 550	23,8 / 23
Diamond Fusion 16mb / Savage4 32mb	21,8 / 24,4
SB 64 / SB Live / Live digit	5 / 12 / 16
TBMontago OEM / Daytona OEM	10,9 / 5,4
CD iró Pana 4/8 IDE/ SCSI	41 / 42,5
CD Yamaha 4 / 4 / 16	54
İrható CD Philips / FUJI	330 / 330

LS COMPUTER

A Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással

ABIT, ASUS, Hercules, Matrox, Diamond (5 év gar.), Gravis (3 év gar.), ATI, Intel, LG (3 év gar.), Samsung (3 év gar.), ADI, Viewsonic, Lite-ON (3 év gar.) és még sok más

Internet előfizetés (Datanet),
PROFI monitor, nyomtató, notebook, egyéb alkatrész szerviz
1067 Budapest, Podmaniczky u. 29
Telefon : 311-5456 Friss árlista : w3.datanet.hu/~lsbt

4M

COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

4M 94
ACCELERATOR 94
ACOMP 59
AUTOMEX MULTIMEDIA ....BIV
BALATI COMPUTER 94
CANON 83
CD GALAXIS 18,19
COMPUTER MEDIA 79
ECOBIT MULTIMEDIA 27
EXTREME 113
FEFO 75
GAMELAND 68
HARDWEREM-96 KFT 95
HEWLETT PACKARD 3,103
KELLY TECH 63
LORD COMPUTER 83
LS COMPUTER 94
MACRODA 69
MIKLAND 74
NETWORK GAME CENTER 95
PARTNERS HUNGARY 83
PIXEL MULTIMEDIA ....BIII
RDESIGN 95
SAMSUNG 73
SPIELER 95
SVED 74
TOPWARE 54
TRANS-AM 94
VTCD 113
WIN COMPUTER 95

LIFE VIEW TV Tuner Kártya +FM rádió
MAGIC SOUND LIVE Hangkártya

LifeView TV Tuner+ FM Rádió +TXT+Távirányító+Digitalizálás 16000.-FT	6 Csat. DolbyDigital Házi mozi AC-3/MP3/DVD Szoftverek 12900.-FT

EAST COMPUTER KFT
1107 Bp. Ceglédi út 1-3 (a Fészek áruház területén)
T/F: 4313-439, 06-30-944-6650 E-mail: eastcomp@mail.matav.hu
Postai utánvétel - Viszonteladók jelentkezését várjuk.

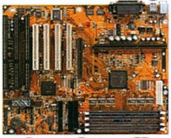
OLD MAN
Tuningműhelye

Saks

HardWerem-96 Kft.
Budapest, VI. Csengery u. 55.
Tel: 3326-841, 06-20-9244-647

Válogatott processzorok

A legújabb Pentium és Pentium II alaplapok



Csúcs tuning konfigurációk

E-mail: oldman@mail.matav.hu
Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver

WWW.NGC.CO.HU
NGC@PC5STUDIO.HU

NETWORK GAME CENTER

VI.KER. ZICHY J. U. 43.
3 5 3 2 5 9 2

Játék a NET-en

Spieler computer

- Mini Tower ház, PC-100 Xcell 2000 alaplap, PII 366A PPGA CPU, 64 MB/100Mhz SDRAM, 1,44 FDD, 4,3 GB HDD, 40x SONY CD Drive, 8 MB AGP VGA, 3DFX Voodoo II 12MB, Sound Pro PCI /4 csatornás, 56 Kbps FaxModem+ Voice, 10/100 UTP Ethernet kártya, 105 gombos billentyűzet, Mouse+ Pad, 100W PMPO hangfal..........**118.900,- Ft+ ÁFA**
- TV tuner-, videoeditáló-, valósidejű MPEG tömörítő kártyák és külső eszközök széles választéka, már **11.800,- Ft+ ÁFA**-tól.

1083. Budapest, Illés u. 40. Tel: 334-3715 Fax: 210-9108
spl@mail.matav.hu www.alap.net/aruhaz/spieler

legjobb napi árak telefonon és interneten
számítógépek,alkatrészek
kiegészítők teljes választéka

R design
COMPUTER STÚDIÓ
TEL.:322-66-66

1065 Budapest, Nagymező u. 12.
www.rdesign.hu
sales@rdesign.hu

Tanévnyitó kedvezmény !!!
október 10-ig

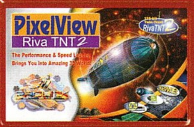
5%

kedvezmény a listaárból
minden számítógépre és kiegészítőre

PixelView

PINNACLE SYSTEMS
COOLER MASTER

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu



32MB RAM
128 bites memória
32 bit szín
300MHz RAMDAC
2x/4x AGP busz
a legjobb áron

TV-TUNER kártyák
teletext
digitalizálás
FM rádió
távirányító

PINNACLE (MIRO)
Videó-digitalizálás
MP10 és DC10plus

THERMAL MASTER
Profi CPU hűtők
Sikló- és golyóscsapágyas kivitelben!

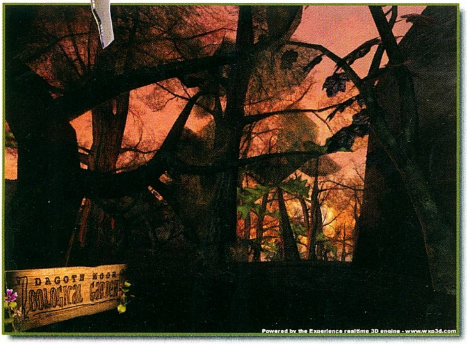
GeForce256

TALLÓZÓ

Már hónapok óta keringtek a Neten pletykák az nVidia legújabb generációs, TNT2 utáni grafikus chipjéről, korábban ismert kódneve szerint az NV10-ről. Augusztus 31-én a cég mérnökei fellebbentették a fátylat a chipről, mely a tűzkeresztségben a hangzatos GeForce 256 nevet kapta. Előrebocsátom, hogy a cuccos szédületes technikai speckókkal van felvértezve - mégis felemás érzésekkel viseltetek - többedmagammal - a termék iránt: sokan az elmúlt hónap során törték fel a malacperselyeiket, hogy TNT2 chipes kártyát vegyenek, és élből 'elavult' technikával rendelkeznek, hisz várhatóan október végére jönnek a GF256-os chippel tűzdelt kártyák, legalábbis az Elsa (Erazor X) és a Guillemot már bejelentett ilyen terméket, az utóbbi elvileg szeptember végén már demózza is a nagyközönség részére kártyáját (a Creative, a Leadtek és az ASUSTek szintén sorjázik a cég ajtajánál, hogy kaphasson majd az új csoda-chipből). Hát ennyit a számtech cuccok kétes értékállóságáról. Most viszont már tényleg szóljon a fáma a chipről, megérdemli a figyelmet.

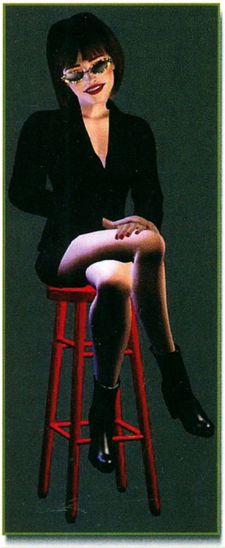
Kezdjük a szokásos alapadatokkal: 350 MHz RAMDAC, max. 128 MB lokál memória támogatása, 256 bites 3D proci (mily meglepő), 480 Mpixel/másodperc fill rate, 15 millió háromszög/másodperc (wow!, hogy miért ilyen sok, arról később), AGP 4X támogatás Fast Write módban (magyarul a chip támogatja a CPU és az AGP busz közvetlen kommunikációját a rendszermemória, mint köztes lépés kihagyásával). Most jöjjön az, amivel a chip tarolni fog, az erős Transform & Lighting motor, amelynek integrált volta feljogosítja a GF256-ot, hogy a megtisztelő Graphics Processing Unit (röviden GPU) címet viselhesse, és aminek nagyrészt a 15 milkó dreiszög per sec teljesítmény köszönhető (az nVidiás fiúk folyamatos üzemben, utazósebességnek is 10 milliót ígérnek). A T&L motor rengeteg geometriai számítási feladatot levesz a CPU válláról (amelyeket eddig annak kellett végeznie a hagyományos gfx chipek mellett), illetve lényegében teljesítményesés nélkül képes kezelni 8 hardveres fényforrást. Ennek megfelelően a T&L motor 3D-s tárgyak mozgatását, pörgetését, forgatását és egyéb velük végzett műveleteit végzi nagyrészt, mindezt PIII-akat megszégyenítő gyorsasággal (itt áll a GF256 10 millió háromszög/másodperce szemben a mostani PIII-ak átlagban 4-5 milliós teljesítményével). Végeredményben nemsokára beköszönt a nagyon részletes, hatalmas poligonszámú és teljesen realisztikusan megvilágított, tükrözött, torzított és satöbbi 3D-s tárgyak kora a játékokban (ezt a motort többek között a Q3:A, a Messiah és a Halo is fogja támogatni).

A 480 Mpixel/szekundum fill rate nagy valószínűséggel 480 Mtexel/másodpercben fog realizálódni a textúrázás oldaláról, mivel a mag elvileg 120 MHz-en fog futni (nagyon-nagyon konzervatív és meglepő adat, könnyen elképzelhető, hogy változni fog), és az architektúra 4 pixelt képes egy órajelciklus alatt kirakni, viszont nem valószínű, hogy mindegyikre egyből 2 textúrát tudna felapplikálni. Itt a kép még egy kicsit



homályos. A fentiekből nyilvánvaló, hogy az nVidia a továbbiakban - teljesen OK módon - nem a lineáris órajel-növekedéstől várja a megváltást.

A GF256 cube-environment mapping-ot használ a realisztikus, valós időben számolt tükröződések megvalósítására. A technika lényege, hogy a tárgy köré, amelyen a tükröződésnek meg kell jelennie, egy kockát varázsol, 6 oldallappal (alapfokú geometria...), és mindegyik oldalra 1.024 x 1.024 bites textúrát feszít a tükröződésnek megfelelően, így akárhogy kerülgetjük is az adott tárgyat, mindig életszerű reflexiót fogunk látni (azt viszont hozzá kell tennem mindehhez, hogy ez a chip sem tudja az environment mapped bump mappinget, szóval a Matrox a G400-zal ezen a téren vagy nagyon király volt dizájnilag, vagy csúnyán melléfogott). A chip természetesen előrehaladott tanulmányokat folytatott DVD-lejátszás terén - ez most már alapkövetelmény, senki



sem akar külön dekóderkártyát venni, viszont mindenki akar remek minőségben DVD-filmeket nézni, ezen kívül tartalmaz komoly HDTV támogatást is. Ennyi lenne dióhéjban az új GeForce 256, az újság kezetekbe kerülésekor már az első teszteket is lehet olvasni majd az Interneten az ilyen chippel szerelt kártyákról (Guillemot).

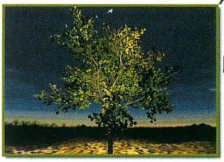
A háborúság tehát tovább folytatódik, egyre jobban előretolva a neheztüzérséget, lényegében a nagyágyúk közül most már csak a 3dfx következő generációs (nemsokára jelenlegi generációs) gfx chipje nincs hivatalosan bejelentve.

tig

WATCHING NIKITA

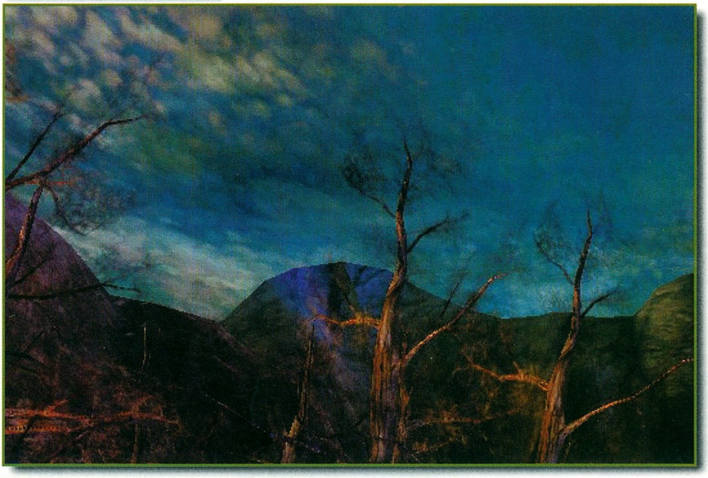
Essék említés a chip névválasztásáról. A GeForce 256 elnevezés a G-force (gravitációs erő, g) és a Geometry szavak összemosásából, illetve a 256 bites grafikai busz jelenlétének hangsúlyozásából áll össze, kiejtése amerikai írásmód szerint J-e-e Force 256, de szerintem mi magyarok maradhatunk a gé-ee-forsz kettőötvenhat mellett.

Akit pedig közelebbről érdekel, hogy miért is volt NV10 a chip előzetes kódneve, annak elmondom, hogy az nVidiánál minden grafikus chipnek van NVx-es belső neve, kezdve egészen a csúnya bukással végződött NV1-gyel. A Riva 128 például NV3-ként ismert belső körökben, vagy éppen a 128 ZX NV3.5-ként. Ami pedig a jövőt illeti, lehetett már apró infómorzsákat felszedegetni a Neten a cég (ténylegesen) következő generációs chipjéről, az NV20 kódnevű mütyürről, melynek piaci bemutatása 2000. júniusa körül várható. Fölösleges azonban most ennyire előre rohanni, egyelőre még a GeForce 256-ot sem vehetjük a kezünkbe egy ideig.



LAPZÁRTA UTÁN

Szeptember 3. - csorogtak le a Neten (Thresh's Firing Squad, VoodooExtreme) a következő, igen érdekes információk, melyeket azért egyelőre senki se vegyen készpénznek. Tehát állításuk szerint a Best Buy nevű amerikai, on-line, számtech cuccokkal kereskedő cég (ugyancsak on-line) katalógusában



már szerepel két, a GeForce 256 chipre épülő termék, árakkal és szállítási időpontokkal együtt. Ezek rendre: Creative Labs 3D Blaster GeForce 256, ára: 299.99 USD, rendelkezésre állási időpontja: október 3. (!!!) A másik kártya a Guillemot Maxi Gamer Prophet, 249.99 USD-ért, október 17-től raktáron. Az utóbbi bejegyzés érdekessége, hogy a Guillemot hivatalosan még be sem jelentette ezt a kártyáját (a Creative már megtette).

Kevin: az alagút vége?

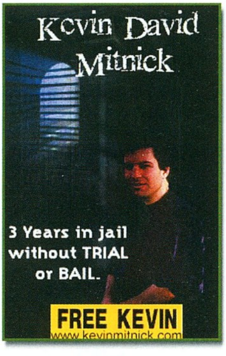
TALLÓZÓ

Az előző cikkben pontosan ez év július 26-án hagytam magára Kevin Mitnicket, a poklot is megjárt hackert. Azóta láttam a Matrixot, a sztori folytatásának dokumentálására adom most fejemet, dedikálva mindezt az előbbiekben említett filmnek, illetve mondanivalójának: nem mindig az a valóság, amit éppen magad előtt látsz.

Tehát kronologikusan nézve ott hagytam abba, hogy július 26-án a bíró elvileg ítéletet hozott volna Kevin ügyében, azaz tisztázódott volna, hogy mennyi időt kell még a férfinak börtönben töltenie, illetve mennyi pénzt kell kártérítés címén fizetnie. A tárgyalás és az ítélet először a védelem kérelme alapján (további tények feltárása és elemzése vált szükségessé munkájukhoz) augusztus 2-ára lett kitolva. A védelemről szólva Kevinnek sikerült elérnie, hogy az igen neves ügyvéd, Tony Serra védje tárgyalásán, akinek eddig az ügyig nem is voltak ismeretei a számítógépről, mint olyanról, hanem inkább a gyilkosságok között érezte jól magát. Más kérdés, hogy Serra csak a tárgyaláson képviselte Mitnicket, a kulimunkát, azaz a bírósági beadványok elkészítését, bizonyítékok összegyűjtését, elemzését és Serra felkészítését a komputerekből két fiatal (harmincon inneni) kollégája végezte, név szerint Omar Figueroa és Carolyn Hagin. Serráról még annyit érdemes tudni, hogy a híres-hírhedt Unabomber védelmét is elvállalta, de a bíróság nem fogadta el, mint ügyvédet az eset kapcsán.

Augusztus 2-án pedig az jött közbe, hogy az ügy bírája, Mariana Pfaelzer kissé túlterheltté vált egy nagyobb kaliberű polgári jogi eset kapcsán, ezért két másik ügyben, köztük Kevinében is egy héttel későbbre halasztotta a meghallgatásokat. Augusztus 9-én azonban eljött az igazság és a döntés pillanata, de előtte történt még valami kellemes Mitnickkel. Születése napján, augusztus 6-án (akkor lett 36 éves), mintegy ajándékként (természetesen ez véletlen egybeesés mindazonáltal), Kalifornia állam államügyésze, Daniel Bershin ejtette az addig Kevin ellen fenntartott vádat, miszerint az ex-hacker illegális módon hozzáfért volna az állami gépjármű-nyilvántartás (DMV) adatbázisához. Időközben ugyanis kiderült, hogy mindössze rávett valakit, hogy áruljon el neki adatokat, amelyeket ez a bizonyos adatbázis tartalmazott, tehát

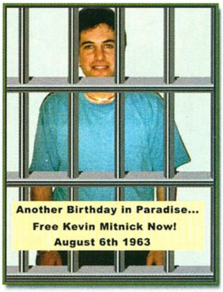
komputeres behatolás egyáltalán nem történt. Ez a vádejtés nagy mértékben hozzájárulhat ahhoz a jövőben, hogy Kevin büntetésének hátralévő részét (erről kicsit később) valamelyik lazább rendszabályokkal rendelkező halfway house-ban töltse le. A jelenlegi állapot szerint detention center-ben tartják fogva, amely lényegében börtön-intézmény (az összefogdosott illegális bevándorlókat rakják általában ide,



és mint azt sejthetitek, az USA-ban igen mostohán bánnak velük, mielőtt kitoloncolják őket).

Jöjjön tehát augusztus 9-e. Mint várni lehetett, a tárgyalóterem minden padja megtelt, sokan hosszú utat tettek meg, hogy puszta jelenlétükkel protestálhassanak Kevin mellett, és természetesen a média minden formája képviseltette magát. Az ügynek nagy nyilvánossága van, de ami fontosabb, Mitnicknek rengeteg szimpatizánsa akad a társadalom legkülönbözőbb rétegeiből. A lényeg: 54 hónapot kapott. Mivel az előzetes letartóztatásban töltött időt beszámítják a büntetés időtartamába, ezért ha minden jól megy, Kevin jövő év elején szabadul. Mindezek mellett Pfaelzer bíró nem javasolta a börtönügyekkel foglalkozó hatóságnak (Bureau of Prisons), hogy Mitnicket rakják halfway house-ba. Üröm az örömben, és ez még nem minden. Természetesen már jó előre lehetett tudni, hogy Kevinnek kártérítést is kell fizetnie majd a meghackelt cégeknek (többek között Motorola, MCI, Pacific Bell, Sun Microsystems, hogy csak a nagyobb ágyúkról szóljak), intézményeknek, bár az is nyilvánvaló volt, hogy a kormányszervek által megállapított másfélmillió dollárt nem lesz képes élete végéig kifizetni. Ennek megfelelően a bíró kötelezte 4.125 USD megfizetésére a cégek, illetve 350 USD lerovására a kormányzat irányába. Az összegek törlesztését már fogva tartásának ideje alatt meg kell kezdenie, havi 125 dolláros részletekben. Mondhatni, hogy ez a 4.125 USD nagyon méltányos kártérítési összeg - a bíróság szándékosan szabta ki, hogy az ex-hacker képes legyen megfizetni. Arról, hogy mi történt a színfalak mögött, ki szólalt fel esetlegesen Kevin érdekében, az Internetes hírmagazinok nem szólnak. A kártérítési összeg ugyan méltányos, de Mitnicknek a jövőben egyéb megszorításokkal is együtt kell élnie.

Először is Kevin semmilyen formában nem profitálhat a saját sztorijából (ellentétben a whiskyssel, aki egy tapló, mégis profitálhat a sztorijából - igaz, még nem csücsül a magyar államszervek börtönében). Mások már ugyis megsütötték pecsenyéjüket az ügy tüzén, többek között az igencsak ellenszenves módszerekkel dolgozó újságíró, John Markoff is. Igazi médiag..i. Ez a megszorítás azonban véleményem szerint nem olyan nagy csapás, mint az, hogy szabadlábra helyezése után Kevin három évig nem vállalhat olyan munkát, amely bármilyen kapcsolatban van számítógépekkel, mobil telekommunikációs eszközökkel vagy bármilyen szoftverrel, és általában is tartózkodnia kell ezektől az eszközöktől a mindennapi életében. Magyarul, ebben az egyre jobban elkomputerizálódó világban a társadalom elzár valakit attól, hogy bármiféle automatizáltsággal rendelkező berendezést használhasson. Nonszensz. Kevinnek folyamatosan kellene majd bámulnia a tévét, állásba úgyse tud



menni, mert csak a számítógépekhez ért, másrészt még olyan dolgoktól is el lesz tiltva, mint a videojáték (és ezt ki fogja ellenőrizni?). Én persze nem látom ilyen sötétnek jövőjét, mert teljesen biztos vagyok benne, hogy szabadulása után a nyilvánosságból adódóan lesz majd olyan munkaadója, aki alkalmazza majd valami alibi munkakörben, egyszerűen azért, hogy megmentse a zsenit attól, hogy tányérokat kelljen mosogatnia valamelyik csehóban 36 hónapig.

Remélem, hogy az ügyben nem lesz már több csavar és meglepetés, ha mégis, akkor szentelek még neki cikket. Kérdéses azonban, hogy Kevin bírni fog-e magával, miután kiszabadul? Talán igen, 5 év dutyiban bárkit átformál.

tig

CHIP előfizetési akció október 31-ig!
Fizessen elő, vagy újítsa meg előfizetését!

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

Előfizetem a CHIP Számítógép magazint:

❑ példányban egész évre ~~13 104~~ forint helyett **9 408 forintért***

❑ példányban fél évre ~~6 552~~ forint helyett **4 704 forint***

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 12 000 forint

❑ példányban fél évre 6000 forint

*Az ajánlat csak október 31-ig, az akció idejére érvényes.

Az előfizetés kezdete: ....

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

1999/10

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 11 Shareware III., CD-melléklettel, 1795 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, **most 1904 forintért!**
❑ példányban CHIPTÁR 14 Linux 2.2, 2 CD-vel, 2350 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel, 2464 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

Országos Szimulátor Verseny 1999

Kategóriák:
- Autós: GT Sports Car, Nascar Revolution, NFS 3, Ubisoft F1 Racing, Breakneck, NFS 4., Test Drive 5.
- Motoros: Superbike
- Repülős: Jane's F-15, F16 Agressor, World War II. Fighters, Israeli Air Force, F16/Mig29

A versennyel kapcsolatban további információ:
Ecobit Multimédia Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
☎ 268-0361

Danubius Rádió Web-lapja:
www.danubius.hu

NEVEZÉSI LAP

Név: ....

Lakcím: ....

Telefon: ....

E-mail: ....

Szimulátorjáték címe

....
aláírás

A vonalkód helye

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP

CHIP előfizetési akció október 31-ig!
Fizessen elő, vagy újítsa meg előfizetését!

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlap töltse ki nyomtatott nagybetűkke és küldje vissza postán vagy fax (350-8731)

PC GURU

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP tár

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

I. Országos Szimulátor Verseny 1999

A bélyeg helye

Ecobit Multimédia Kft.

Budapest
Wesselényi u. 25.

1077

I. Országos Szimulátor Verseny 1999

Kategóriák:

- Autós: GT Sports Car, Nascar Revolution, NFS 3, Ubisoft F1 Racing, Breakneck, NFS 4., Test Drive 5.
- Motoros: Superbike
- Repülős: Jane's F-15, F16 Agressor, World War II. Fighters, Israeli Air Force, F16/Mig29

A versennyel kapcsolatban további információ:
Ecobit Multimédia Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
☎ 268-0361

Danubius Rádió Web-lapja:
www.danubius.hu

ECOBIT

PC GURU

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

Hangdémonok

TALLÓZÓ

NEHÉZ KEZDETEK - LEGÚJABB KORI IPARI TÖRTÉNELEM

Multimédia hangszórók... Alig néhány évvel ezelőtt az elnevezés szinte egyet jelentett az audiotechnikai ipar leggyengébb minőségű termékeivel: a számítástechnika egyéb területeire jellemző rendkívül gyors ütemű fejlődés látszólag teljesen elkerülte a hardvergyártás eme szegmensét. Az ISA buszos SoundBlaster 16 és előtt nyitva meg az utat. Az elsőként a Crystal Semiconductor által piacra dobott technológiai újítás rendkívül kedvező fogadtatását látva, csakhamar szinte valamennyi vetélytárs (Aureal, ESS, S3, Yamaha) előállott a maga többé-kevésbé jól sikerült megoldásával. Meglepő módon az ISA buszos termékeivel egykoron sikert sikerre halmozó Creative a végsőkig kitartott meglehetősen túlhaladott,

társai által keltett "zörejeket" sokáig "tökéletes reprodukcióként" értékelő PC-s felhasználók általában "méltó" társat is választottak a fenti szörnyetegekhez, hiszen a mágnesesen árnyékolatlan, igénytelen tömegtermelésből származó hangszórók általában pontosan úgy is szóltak, ahogy az első vizuális kontaktust követően azt megelőlegeztük nekik... Azt a néhány kritikus elmét, mely hangot mert adni azon véleményének, miszerint a PC-hez szánt audio eszközök finoman szólva is tökéletesítésre szorulnak, az emberi ésszel felfoghatatlan mértékű hasznot realizáló gyártók ebben a kérdésben kivételesen egységes csoportja hosszú évekre elhallgattatta. Az első PCI csatolósínre illeszkedő hangkártyák és a hozzájuk tartozó új lapkakészletek megjelenésével azonban az addig szinte mozdulatlan állóvíz finoman fodrozódni kezdett...

ÚJ KORSZAK HAJNALÁN - "KRISTÁLYOS" FORRADALOM

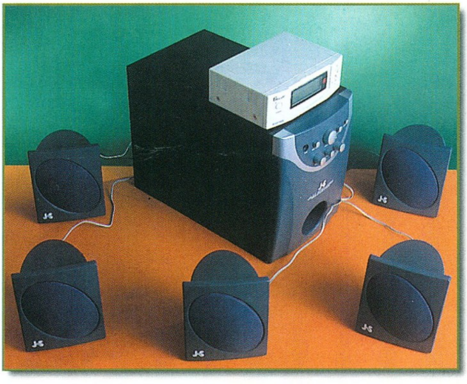
...hogy aztán a váratlanul jött vihar által felkorbácsolt hullámok elsöpörjék az addig biztosnak vélt piaci pozíciókat, új iparági szereplők ám jelentős profitot hozó termékskálája mellett, így kerülve közel egyéves hátrányba azon a piacon, ahol akár néhány hetes lemaradás is könnyen végzetesnek bizonyulhat. A változtatás szükségességét legkésőbb felismerő távol-keleti cég azonban zseniális húzással vágta ki magát szorult helyzetéből: az Ensoniq és az EMU Systems felvásárlásával nemcsak a legmodernebbnek számító audio chipsetek forgalmazására szerezte meg a jogot, hanem egyúttal jelentősen javítva pozícióit, technológiai sereghajtóból visszakerült az iparág vezető erői közé is.

A lapkakészletek által kínált szolgáltatások terén bekövetkező mennyiségi és minőségi ugrás természetesen az audio chipset piac "háttériparaként" funkcionáló multimédia hangszórógyártók részéről is megkövetelte a szükséges újításokat. Az Altec Lansing, Midiland, Videologic, Yamaha stb. nevével fémjelzett kisebbfajta audiotechnikai forradalom révén csakhamar valóban minőségi termékek kerülhettek a vásárló asztalára (falára, padlójára), a Cambridge Soundworks által bemutatott első 4+1-es rendszerek pedig szinte eltörölni látszottak a "valódi HI-FI" és a "multimédia" audio között még meglévő határokat.

A multimédia audio piac szereplőit és termékeit ismertető sorozatunk első részében három neves hangszórógyártó történetét mutatjuk be, egyúttal tüzetesebb vizsgálat tárgyává téve jelenlegi csúcsmodelljeiket is.

ALTEC LANSING - AZ AMERIKAI LOBOGÓ 52. CSILLAGA

Habár egyes vetélytársaihoz képest közel évtizedes késéssel kezdte meg működését, fennállásának alig néhány esztendeje alatt az amerikai cég mégis szinte osztatlan elismerést vívott ki magának mind felhasználói, mind szakmai körökben. Az 1995 óta eltelt időszakban a vállalat nem kevesebb, mint 25 nemzetközi díjat nyert el egységesen magas színvonalú termékeivel, emellett nevéhez tucatnyi technológiai újítás is fűződik. Az Altec Lansing innovációi a multimédia



hangszórókon túl a házimozi rendszerekre, a notebook alapú audio megoldásokra, sőt a számítógépes telefónia egyes területire is kiterjednek. Saját neve alatt forgalmazott termékskálájának értékesítésén túl a cég legfontosabb jövedelmi forrását az OEM partnerként történő beszállítások adják, a vevők között az Acer, a Gateway és számos, hazánkban viszonylag kevésbé ismert gyártó mellett olyan, a tengerentúli piacra döntő befolyással bíró óriások is feltűnnek, mint a Compaq, a Dell és az IBM.

A világszerte közel 1000 alkalmazottat foglalkoztató vállalat hűséges vásárlóinak nem kis örömére nemrég számos új gyártmánnyal jelentkezett, köztük olyan, kifejezetten játékosoknak szánt 4+1 hangszórós rendszerekkel, mint az ACS54 és az ADA880. Az alant található komparatív tesztsorozatban az Altec Lansing hangszórók evolúciójának jelenlegi legmagasabb fokát képviselő ADA880 kerül ismertetésre.

CAMBRIDGE SOUNDWORKS - AKIRE A NAGY TESTVÉR FELFIGYELT

Szinte hihetetlen, de a Cambridge SoundWorks név mögött álló Henry Kloss már közel 50 (!) éve az audiotechnikai piac egyik meghatározó szereplője. Mr. Kloss meglehetősen hosszú utat járt be, mióta 1952-ben társaival közösen megalapította első, Acoustic Research elnevezésű cégét: miután különböző pozíciókat töltött be többek közt az audiofil egyének között nagyfokú elismertségnek örvendő KLH-nál és Adventnél, 1988-ban a Cambridge SoundWorks születésénél segédkezett személyesen.

A frissen alakult vállalat ugyan sikeresnek bizonyult a vevők kegyeiért folytatott harcban, azonban viszonylag kicsiny méretéből kifolyólag kezdettől fogva

kénytelen volt nélkülözni azokat az értékesítési csatornákat, amelyek révén az iparág vezető erői közé emelkedhetett volna. A történetnek ez az a pontja, ahol is feltűnik a mindaddig a háttérben rejtőzködő, ám az események menetét mindvégig megkülönböztetett figyelemmel kísérő szereplő, aki esetünkben nem más, mint a multimédia termékeiről elhíresült Creative. A két fél közötti tárgyalások csakhamar a kicsiny cég felvásárlásával végződtek, ami - mint arra az időközben realizált üzleti eredmények is rámutatnak - kölcsönösen előnyösnek bizonyult: a Cambridge SoundWorks végül hozzájutott azokhoz a piacra jutási lehetőségekhez, amelyek révén végre pénzügyi téren is sikeressé válhatott, a Creative pedig olyasfajta innovatív technológiát szerzett magának, amely elengedhetetlen versenyképessége további fenntartásához.

A hatékony kooperáció eredményeképpen létrejött új termékskála rendkívüli gyorsasággal találta meg a helyes utat a vásárlók szívéhez (és pénztárcájához), a világpiac első 4+1 multimédia hangszórórendszereként megjelentetett Four-Point-Surround

1000 fantasztikus sikere pedig valószínűleg alkotóit is meglepte. 1999. első felében a Cambridge SoundWorks legnépszerűbb termékének jelentős megújítása mellett döntött, így a nagy elődöd által kijelölt úton tovább haladva megalkotta az FPS 2000 Digitalt.

JAZZ HIPSTER CORPORATION - A SÖTÉTBEN REJTŐZKÖDŐ OEM

A tajvani cég számomra meggyőző bizonyítékul szolgál arra nézve, hogy folyamatos, önálló kútfőből táplálkozó kutatással és fejlesztéssel igenis ledolgozható azon technológiai hátrány, amely a távol-keleti gyártókat amerikai vetélytársaikhoz képest egészen a legutóbbi időkig jellemezte.

A kezdetben szinte kizárólag OEM jellegű tevékenységgel foglalkozó, időközben 1500 fős létszámra hízott vállalat napjainkra végre elérkezettnek látta az időt arra nézve, hogy kilépve nagynevű partnereinek árnyékából, saját JS (Jazz Speakers) márkanevű termékeivel is szerencsét próbáljon a világpiacon. A Dolby és az USB által nyújtott előnyöket az elsők között felismerő Jazz gyártmányai között a hagyományos 2 és 2+1 hangszórós konfigurációk mellett immáron a 4+1-es kiszerelésű rendszerek is feltűntek, sőt, a tesztben szereplő 5+1-es felépítésű J-9902 révén a digitális AC-3 dekódolás is elérhetővé vált a vásárlók számára. A taipeii székhelyű cég termékeinek növekvő elismertségét egyébként az is világosan jelzi, hogy partnerei közé az IT világából érkezett Acer, IBM és Packard-Bell mellé olyan audiotechnikai nagyhatalmak is feliratkoztak, mint a Hitachi, az NEC, a Philips és a Sony.

A fenti, rövid iparági kitekintés végeztével következzen a

tesztsorozatban részt vevő termékek részletes bemutatása:

ADA880 – 4+1 HANGSZÓRÓ, DARABONKÉNT 100 DOLLÁRÉRT

Technikai specifikációk

Frekvenciatartomány: 20 Hz-20 kHz
Kimeneti összteljesítmény: 80 Watt RMS
Bemeneti ellenállás: > 10K Ohm
Analóg bemeneti érzékenység: 300mV (teljes kimeneti teljesítmény esetén)
Analóg bemenet: 1x szabványos
Digitális bemenet: S/PDIF
Szatellit hangszórók: 4x 3", darabonként 10 Watt RMS (0,1% THD)
Mélynyomó: 1x 8", 40 Watt RMS (0,1% THD)
SRS (Signal-To-Ratio) érték: > 70dB

Az Altec Lansing termékekre a kezdetektől jellemző funkcionalista, visszafogott formatervezés alól az ADA 880 sem kivétel: mind a szatellit hangszórókon, mind a mélynyomón mindössze a szürke egyes árnyalatai érhetők nyomon. Az e téren némiképp túlzásba vitt egyszerűség azonban az installáció során kellemes meglepetést is okozhat a felhasználónak, hiszen az áttekinthető szerkezetnek, a mélynyomó előlapján helyet kapott, feliratozott csatlakozóknak és a jól alkalmazott színkódoknak köszönhetően a rendszer akár 5 percen belül is működőképessé tehető.

A vezérlés az egyik szatellit hangszórón elhelyezett szabályozók segítségével oldható meg, a megszokott hangerő, magas, mély értékek állításán túl innen nyílik lehetőségünk a Dolby térhatás aktivizálásra és a teljes rendszer ki- és bekapcsolására is. Az irányítás az összeállításhoz mellékelt távirányítóval is lehetséges, amely szintén rendelkezik valamennyi, fent említett funkcióval.

Az ADA880-at reklámozó marketingkiadvány ezúttal kevéssé esik túlzásokba, hiszen a 80 Wattos összteljesítménnyel rendelkező rendszer a magas, csilingelő hangoktól kezdve a mennydörgő basszusig minden hangtartományban kiválóan szerepelt, mind audio CD-k, mind játékok esetében egységesen magas szintű élményt nyújtva.

A termék legnagyobb hiányossága, hogy mindössze egyetlen analóg bemeneti csatlakozóval rendelkezik, így egyáltalán nem tudja kihasználni a 4 hangszóróra optimalizált audio API-k (A3D, EAX, Sensaura) és a két analóg kimenettel rendelkező hangkártyák (valamennyi PCI csatolósínre épített Creative, számos Aureal és ESS chipset alapú termék) nyújtotta előnyöket: a két hátsó hangszóró egyszerűen duplikálja az első pár hangzását.

Végezetül az ADA880-at sajnos meglehetősen kedvezőtlen ár/teljesítmény viszonyáért is el kell némileg marasztalnom, hiszen a hazai üzletekbe előreláthatólag 100.000 (!) Ft körüli áron megérkező rendszer ellenértékét láthatóan nem az átlagos felhasználó anyagi lehetőségeinek figyelembevételével alakították ki...

FOUR-POINT-SURROUND 2000 DIGITAL - DIGITÁLIS ÁLOM, ANALÓG VALÓSÁG

Technikai specifikációk

Frekvenciatartomány: 50 Hz-20 kHz
Kimeneti összteljesítmény: 53 Watt RMS
Bemeneti ellenállás: 4 Ohm
Analóg bemenet: 2x szabványos
Digitális bemenet: speciális DIN
Szatellit hangszórók: 4x 2,5", darabonként 7 Watt RMS (> 1% THD)
Mélynyomó: 1x 5,25", 25 Watt RMS (> 1% THD)

Az FPS 1000 meglehetősen ötlettelen külső megjelenését követően az FPS 2000 Digital formatervezése a meglepetés erejével hatott: a teljesen fekete színű hangszórók - köztük is elsősorban a fadobozba épített mélynyomó - azonnal elnyerték tetszésemet. A rendszer installálása az ADA880-éval összehasonlítva meglehetősen hosszadalmas, tekintettel azon tényre, hogy az FPS 2000 Digital a szatellit hangszórók és a mélynyomók közötti jelátvitelre - hasonlóan a "high-end" HI-FI rendszerekhez - csatlakozóvég nélküli kábeleket használ.

A telepítéssel járó kb. 30-45 perces tortúra természetesen sokszorosan megtérül már a rendszer első használatakor, hiszen egyedül a "mély döbbenet" kifejezés tudja érzékletesen visszaadni azon érzést, amikor először szembesültem az FPS 2000 Digital tényleges hangzásával. Legyen szó akár audio CD-ről, akár játékokról, a Cambridge SoundWorks új terméke egész egyszerűen elsöpri a konkurenciát, beleértve a MidiLand egekig magasztalt, 400 (!) dollárba kerülő, 4100-as típusjelű rendszerét is.

Az FPS 2000 Digital vezérlése a különleges, többméteres kábel végén elhelyezkedő multifunkciós szabályozóval lehetséges, rendkívül kényelmessé téve a rendszer irányítását akár jelentős távolságból is. Sajnos a ki- és bekapcsolás, "balance" és hangerő szabályozás mellett a basszust vezérlő

pótméternek már nem jutott elég hely, így az a mélynyomó oldallapján található.

A két analóg bemenetnek köszönhetően a rendszer nagyszerű társa lehet bármelyik, két kimenettel rendelkező és 4 hangszórós rendszereket támogató API-t használó hangkártyának. Az FPS 2000 digitális bemenete - a speciális DIN csatlakozó következtében sajnos csak SoundBlaster Live! esetén - tovább javíthatja a hangzás minőségét, a digitális/analóg jelátalakítás több fázisának elhagyásával szinte teljesen kiiktatva a háttérzajt.

A rendszer képességeinek ismeretében a kb. 55.000 Ft-os végfelhasználói ár akár méltányosnak is mondható, igaz, összehasonlítva a "high-end" kínai 2+0 hangszórós kiszerelésekkel, az eltérés még mindig viszonylag jelentős (kb. huszonötszörös)...

JAZZ J-9902 5.1 – HIGH-END MULTIMÉDIA, LOW-END HÁZIMOZI

Technikai specifikációk

Frekvenciatartomány: 47 Hz-18 kHz
Kimeneti összteljesítmény: ismeretlen, (PMPO teljesítmény: 2000 Watt)
Bemeneti ellenállás: 4 Ohm
Analóg bemenet: 2x szabványos
Digitális bemenet: szabványos DIN
Szatellit hangszórók: 5x 3", teljesítmény ismeretlen
Mélynyomó: 1x 6,5", teljesítmény ismeretlen

A J-9902 kapcsán végre elmondható, hogy egyes távol-keleti cégek a technológia mellett végre a formatervezés terén is felnőnek a konkurenciához, hiszen a leginkább sötét színeket felvonultató, lekerekített formákkal jellemezhető rendszernek semmi szégyenkeznivalója sincs a fentebb ismertetésre került termékekkel szemben. A Dolby Prologic dekódert már alapkiépítésben tartalmazó J-9902 installációja - tekintettel az addicionális funkciók következtében megnőtt csatlakozó- és kábeltömegre - a feliratozott bemenetek és színkódok ellenére is közel 45-60 perces elfoglaltságot jelent.

A rendszer egyes funkciónak vezérlése kétségkívül a Jazz termékének esetében a leghatékonyabban megoldott: a mélynyomó előlapján található pótméterek mellett ti. infravörös távirányító teszi kényelmesebbé a felhasználó életét. A teljesen szabványosnak mondható analóg és digitális bemenetek révén lényegében a napjainkban kapható bármelyik hangkártya csatlakoztatása a siker biztos tudatában kísérelhető meg.

A J-9902 által produkált hangzás - mint azt a technikai specifikációk rész "Frekvenciatartomány" pontja már előzetesen is jelezte - minőségét tekintve sajnos nem képes elérni a két vetélytársa által felállított

rendkívül magas mércét. A Dolby Prologic dekóder megléte ugyan önmagában nem képes pótolni az elsősorban a hangzás dinamikájában meglévő hátrányt, mindazonáltal a rendszer kb. 25.000 Ft-os fogyasztói árát (dekóder nélkül) is figyelembe véve lényegében megfelel az előzetes elvárásoknak. Amennyiben limitált költségvetésünkből PC alapú házimozi rendszer kiépítését tervezzük, és nem kívánunk lemondani a Dolby Prologic nyújtotta előnyökről, a teljes kiépítettségű, kb. 50.000 Ft-ba kerülő J-9902 megfelelő választásnak bizonyulhat.

ÉRTÉKELÉS - CAMBRIDGE SOUNDWORKS + CREATIVE = AZ IDEÁLIS PÁROS?

Végezetül elékeztünk a konkurens rendszerekkel végzett összehasonlító tesztsorozat eredményeinek elemzéséhez. Mint az alant található táblázatból is kitűnik, az első helyet a szinte minden területen egyenletesen jól teljesítő FPS 2000 Digital szerezte meg. Az ADA880 játékok alatt produkált kétes 3D térhatásának és viszonylag kedvezőtlenebb ár/teljesítmény mutatójának "köszönheti" kedvezőtlenebb helyezését, míg a J9902 hátraszorulása elsősorban a termék gyengébb hangminőségének következménye. Habár személy szerint egyik megoldás mellett sem kívánok egyértelműen állást foglalni, a táblázat adataiból adódó következtetések valószínűleg sokak számára megkönnyítik majd a választást...

	Altec Lansing ADA880	Cambridge SoundWorks FPS 2000 Digital	Jazz J9902. 5.1
Formatervezés	8	9	8
Telepítés	10	8	7
Vezérlés	9	8	9
Hangminőség (audio CD)	9	9	8/7*
Hangminőség (játékok)	7	10	8/7*
Hangminőség (DVD – házimozi)	9	9	9/7*
Ár/teljesítmény	6	8	09.aug
Összesen	58	61	57/54*

* Dolby Prologic dekóderrel/ Dolby Prologic dekóder nélkül

Varsányi András
Joshua7401@hotmail.com

ADA880 - Pixel Multimédia
FPS 2000 Digital - Kventa Kft.
Jazz J9902. 5.1- Herta

INFO

Columbia Tristar DVD filmek 7.500 Ft helyett **6.900 Ft**
Warner Bros. DVD filmek 5.000 Ft helyett **4.500 Ft**
MIKLAND Coputerszalon
1012 Budapest, Attila út 117.
Tel.: 375-3716

Riva TNT2 32MB RAM

34.000 Ft helyett **31.980 Ft** + ÁFA
WIN COMPUTER
1067 Budapest,
Szondi u. 19.
Tel.: 353-4304

VideohighWay Extreme 98

32.800 Ft helyett **27.800 Ft** + ÁFA
Multimedia Meeting Point
1075 Budapest,
Madách u. 2-6.
Tel.: 222-8208, fax: 322-4027

ATI All-in-Wonder 128 16MB, AGP, TV Tuner

55.500 Ft helyett **49.900 Ft** + ÁFA
MultiMédia Center MMC
1074 Budapest,
Hársfa u. 1.
Tel./fax: 342-0140

JAZZ J-6906 Game Beast

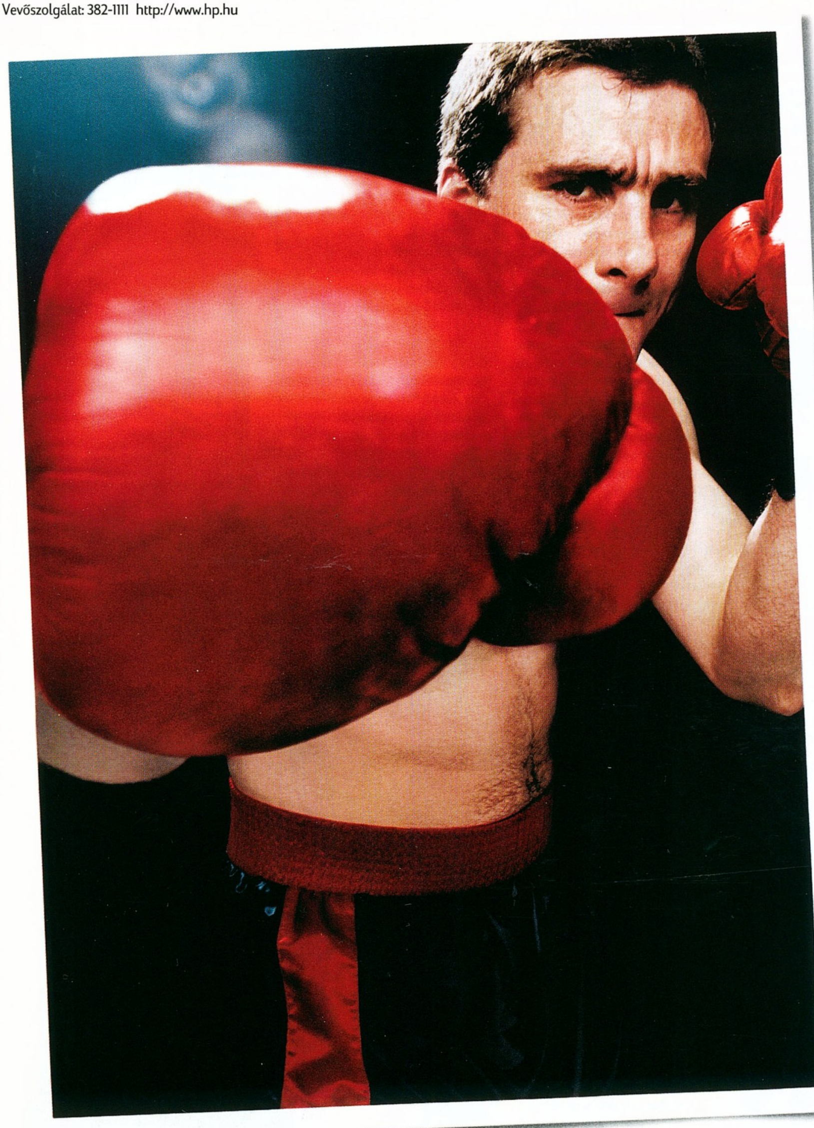
11.800 Ft helyett **9.900 Ft** + ÁFA
HERTA Kft.
1075 Budapest,
Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232

JAZZ J-7907 4.1 hangrendszer

16.900 Ft+ÁFA helyett **12.900 Ft** + ÁFA
HERTA Kft.
1075 Budapest,
Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232

A kedvezményeket a megjelölt üzletekben lehet igénybe venni, a névre szóló előfizetői kártya bemutatásával a következő PC GURU megjelenéséig.

HP Vevőszolgálat: 382-1111 http://www.hp.hu



MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.

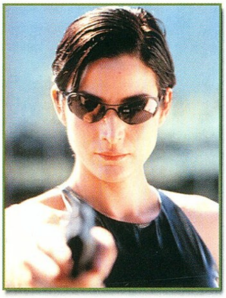
Ha ijedten elkapta a fejét egy ekkora pofon elől, akkor sem kell aggódnia. Mindez csak azért történt, mert a képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő – a HP PhotoREt precíziós technológiájával, amely forradalmi változást hozott a nyomtatásban. Ez az a technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet juttassanak el minden parányi képpontba. Az eredmény: lenyűgöző minőségű, fotórealisztikus képek - anélkül, hogy mindez a sebesség rovására menne. Egy szó mint száz, bármennyire siet is, képei ezután mindig fotóminőségűek lesznek, így semmi más nem múlhatja felül őket. Mert olyanok, mint maga a valóság.

HP DESKJET NYOMTATÓK
HP PhotoREt technológiával

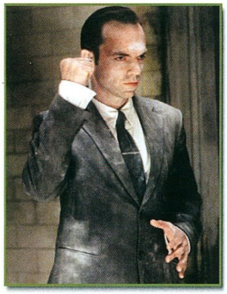
HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities

Neo-romancer: a Mátrix-jelenség

A nyár nagy mozifilm-durranásának elviekben a Star Wars Episode One-nak kellett volna lennie, azonban a sors mást akart, ennek következtében megszületett a legújabb kultusz-film, a Mátrix



(eredeti címén The Matrix). Úgy érzem, ez nem egyszerűen a mozilátogatók ízlésvilágának változásán vagy szeszélyén múlott, hanem azon az egyszerű tényen, hogy a Mátrixnak nagyon-nagyon aktuális és előremutató mondanivalója van, míg a Phantom Menace, akármilyen szép és izgalmas képi világgal rendelkezik, mégiscsak egy űrmese folytatása, különösebb intellektuális tartalom nélkül. Bár nem kétlem, hogy a Mátrixot sem jótét lelkek ingyen, az emberek okulására készítették volna, hanem kőkeményen a profitért, viszont az nem kétséges,

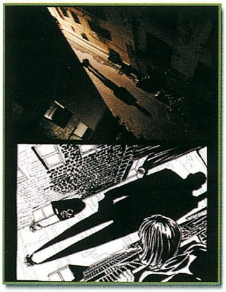


hogy apait-anyait beleadtak mind az ötletek terén, mind a világ megteremtésében és kivitelezésében. A mozifilm tökéletes - de nem mindig tudatos - eszköz arra, hogy világszerte egyszerre sok emberrel közöljük: generáció- és szemléletváltozás következik be.

Maga a film számomra teljes valójában csak többedszeri megnézésre bontakozott ki, ekkor viszont már azon is ámultam a szellemi és képi tartalom minősége mellett, hogy a műben felépített kettős világ (valóság versus álmodott valóság) milyen konzisztens rendszert alkot. A film befoglaló kereteit kissé Blade-esnek éreztem, de ellentétben a Wesley Snipes főszereplésével fémjelzett mozival, ebben a néző már tényleg kap valami többletet is a pénzéért, és ez az a pont, ahol már képtelenség lenne összekeverni a két alkotást. Ez a ráadás pedig tömören összefoglalható a film (Mátrix) egyik elhíresült mondatával: "It's a (the)

question that drives us, Neo." Olyan ember nem létezik, akinek nincsenek kérdései, amelyekre választ ne keresne szellemi érése folyamatában (lényegében élete során), azaz ez a mondanivaló globálisan mindenkit érint, pláne ha ezt a feldobott labdát összepárosítjük a Mátrix ezoterikus üzenetével.

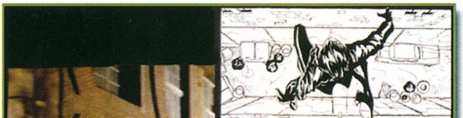
Számomra, és gondolom sok Guru olvasó számára is ez a film némiképp önigazolást is jelent - mert én bizony sokszor éreztem már felesleges időpocsékolásnak a számítógép előtt való görbülést. A film mondanivalójának ugyan nem integráns része, de kikövetkeztethetjük, hogy ez az életforma is az igazság keresésének egyik módja - igaz, mindössze az Út, és nem maga az Igazság. A film szponzor cégei (Nokia, Panasonic stb.) átérezhettek valamit ebből a feelingből, hisz nekik éppen a fiatal info-junkie srácok és lányok (a szebbik nem egyelőre még szerényebb számban képviselteti magát ebben a játékban) a leginkább célzott vásárlóközönségük, akiknek akarata, pénze és befolyása lesz egy évtizeden belül, és akik majd a nagy vállalati rendeléseket leadják arra a halom monitorra vagy éppen távközlési berendezésre. A film anyagi vonzataival nem is akarok bővebben foglalkozni, mert sokkal érdekesebb és magvasabb a tartalmát megérezni. Igen, megérezni, mert ahogy Morpheus is kifejti, más ismerni az Utat, és már járni rajta - hasonlóképpen ahhoz, hogy akármennyit olvasol, beszélgetsz és gondolkodsz érzelmekről, valójában fogalmad sem lesz róluk addig, amíg át nem érezted őket. Szinte biztos, hogy nem szándékolt, mindenesetre remek összecsengése a mi életünk eseményeivel az, hogy a Mátrix - Morpheus szerint - álomvilág, amely arra való, hogy elvakítson, és ezáltal ne lássuk a valóságot. Ugyanez játszódik le szinte mindenkivel ezen a Földön, hisz a legtöbb ember előítéletek,



gátlások és szenvedélyek rabja - azaz senki sem látja a világot úgymond objektíven, hanem csak a saját egyéni szűrőjén keresztül. A gondolkodásunk és ítéleteink legtöbbször elfedik előlünk a dolgok valódi tartalmát és egyben szépségüket is. Hányszor mondtad magadnak, hogy ezt vagy azt nem tudom megcsinálni: nem mered megtenni, vagy éppen valami felé teljes szkepticizmussal fordultál? Minden ilyen esetben elutasítod magadtól azt a lehetőséget, hogy az élet egyes momentumait olyannak lásd, amilyenek valójában. Mivel már benne vagyok a filmből való idézgetésben, ezért álljon itt a többször is elhangzó, rövid, ámde egyetemleges jó tanács: "Free your mind!". Senki se várjon azonban csodát, egyik napról a másikra senki sem fog megváltozni csupán azáltal, hogy elhatározza azt. Az átalakulás és fejlődés hosszú és fáradságos út, amelynek során fel fogod tenni magadnak a Mátrixban is felbukkanó kérdést: tényleg ismerni akarom-e a teljes igazságot, és nem inkább a tudatlanság kék kapszuláját kellett volna választanom? Egyébként fölösleges elkövetni azt a hibát, hogy nemmel

válaszolsz, hisz ezzel csak hosszabbá és rögösebbé teszed a saját utadat - persze az embernek megvan az a bizonyos mértékig korlátozott szabad akarata, hogy némely esetben akár rosszul is dönthessen...

A Mátrix nagy érdeme, hogy teljesen világosan és közérthetően adja az emberek tudtára azt, amiért valójában azok moziba járnak: bárki átlépheti saját határait, és olyan cselekedeteket hajthat végre, amelyeket addig nem tudott vagy nem mert, mindezt pusztán a gondolkodás és a hozzáállás megváltoztatásával! Valójában ez Neo jellemfejlődésének is a központi eleme a film folyamán, hisz el kell hinnie, hogy ő a Kiválasztott, illetve, ami lényegesebb, hogy hatalmában áll ellenőrzés alatt tartania a Mátrix történéseit. Ezzel analógiában, ha valami felé teljes odaadással fordulsz, előítéletek és fenntartások nélkül, akkor ellenállhatatlanul fogod ezt a valamit



vonzani. Mottószerűen megfogalmazva: érezd át, és higgyél benne, de ne dogmatikusan.

A Mátrix komoly szemlélet- és generációváltásnak az előfutára, amolyan Tech New Age módra – remélem, a fegyverarzenált nélkülözni fogjuk. Azt azonban továbbra sem szabad elfelejteni, hogy ez is csak egy lépcsőfok lesz, ugyanolyan értéket hordozva, mint az előző vagy az utána következő, mert feltehetően nem ez lesz az utolsó. Ami viszont tény rövidtávon: sokak számára a fekete lesz az idei ősz-tél divatszíne, a kiegészítők piacán pedig a Nokia 7110 fog tarolni...

tigale

A Neten már lehet olvasni róla, hogy az illetékesek további két rész leforgatását tervezik - ezzel trilógiává bővítve a Mátrixot. Csillagászati összegekről esik szó ezekben a tudósításokban Keanu Reeves lehetséges gázsijának taglalásakor - bár ha megérzésem nem csal, az ilyen kaliberű színész relatíve kisebb honoráriumért is eljátszaná újra Neo szerepét magáért a kihívásért, illetve az elmaradhatatlan népszerűségért.

A Mátrix képi világát alapvetően a már megszokott sötét jövőkép határozza meg, némi csavar applikálásával. A szolgasorba hajtott, kitermelt emberek utópiája többé-kevésbé tiszta, a XX. század legvégét idéző világ, azaz jelen korunk. Amint azt Smith ügynök mondja Morpheus vallatása során, a Gépek először paradicsomi állapotokat idéző Mátrixot alkottak számunkra, az Emberek számára - de az nem akart működni. A kérdés, vajon miért? A válasz igen egyszerű: amíg az ember spirituális érettsége nem teljes, addig nem tud mit kezdeni a tökéletes világgal, mert - és itt jön a lényeg - a fejlődéshez elengedhetetlenül szükségesek a konfliktusok és az áthidalandó nehézségek.

A XXII. század végének megjelenítése cyber-kalóz szinten igencsak érdekes, hisz mindenki szakadt ruhákban járkál és

kőkeményen mocskos, ámde high-tech számítógépeken dolgozik. A képi világ sugallhatná az anyagi sík elsőbbségének megszűnését - de gyanítom, sokkal prózaibb szándékok játszottak közre a megalkotásakor.

Sok ember - Neóhoz hasonlóan - sokkos állapotba kerül, amikor az addig megszokott álomvilág helyett a valódit kezdi el látni. Ekkor a legtöbb emberben felüti a fejét a csalóka teljes kontroll (minden esemény értelmezése fölötti ellenőrzés) iránti felesleges ragaszkodás, amiből kifolyólag hitetlenek leszünk azokkal a történésekkel és tényekkel szemben, amelyek zavarólag hatnak (addig felépített) tudatunkra - egyszóval élből elutasítjuk őket. A gond csak az, hogy ezek ettől még nem szűnnek meg létezni, mindössze annyi történik, hogy magunktól való elszigetelésükkel a saját határainkat szűkítjük be, azaz végső soron magunknak ártunk.

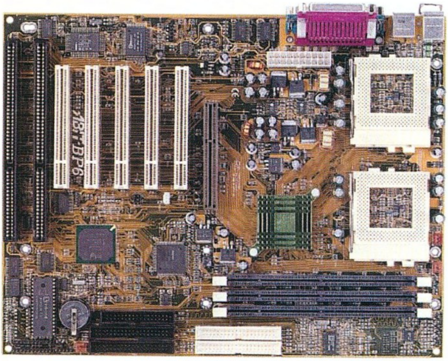
A Mátrixban a residual self image az emberekkel álmodtatott világban megjelenő egyedek saját magukról alkotott képe, amely párhuzamban áll velünk, 'valós' emberekkel, hisz mindegyikünknek van ilyenje, amely viszont a legtöbb esetben több ponton is megkérdőjelezhető. Nagyon kevés az olyan egyéniség, aki pontosan tisztában van mind pozitív, mind negatív tulajdonságaival - és ennek megfelelően, azaz harmóniában él. Most nem szeretnék bővebben kitérni a Jó (pozitív) és Rossz (negatív) fogalmak relatív voltára, inkább csak azt jegyzem meg, hogy minden tulajdonságunknak és kifejeződésüknek célja van személyes fejlődésünk folyamatában, leginkább az, hogy a helyes úton tartsanak minket.

Van a filmben egy kulcsfontosságú kérdés, amely Morpheus szájából hangzik el: "How do you define real?", azaz hogyan tudnád meghatározni, mi az a valóság? Mielőtt csípőből előállnál valamilyen jobb-rosszabb definícióval, inkább gondolkodjál el rajta, a kérdés ugyanis csak költői - objektív megválaszolása szinte reménytelen.

Ha már a 'gondolkodtatós' részeknél tartunk, akkor érdemes odafigyelni arra, hogy a film forgatókönyvírója a "Nomen est omen" mondás szerint eljárva beszélő nevekkel ruházta fel a szereplőket: Neo (Új), Trinity (Szentháromság) és Morpheus (Változás, Változó) - ezzel mintegy parabolikus kereteket adva az egész történetnek (érdemes még odafigyelni az utolsó emberi város, illetve Morpheus hajójának elnevezésére is, nem utolsósorban pedig a személytelen Mr. Smith ügynök-névre).

Hardware fórum

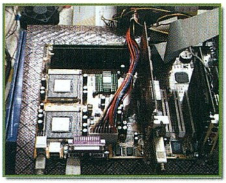
Folytatódik a nyomulás a BX chipsetes alaplapok piacán, ebben újabban főleg az Abit jeleskedik. A világon először jelent meg duál-Celeron alaplap, a BP6. Az Abit ezzel fityiszt mutat az Intelnek, hiszen a procigyártó óriás a hírek szerint nem nagyon boldog, hogy a drága Pentium II-III procik helyett az olcsóbb Celeronokkal építenek a népek kétprocesszoros gépeket. Bár ki tudja, mi játszódik le a színfalak mögött, lehet, hogy az egész haragszom-rád csak játék, hadd fogyjon csak a Celeron, a nagyobb cégek a többprocis gépekbe tuti, hogy Pentium III-at fognak építeni. Megint az átlagfelhasználók járnak jól, hiszen az egyre népszerűbb Linux és a Windows 2000 is támogatni fogja a kétprocesszoros üzemmódot, a Quake 3-ról nem is beszélve. Két 366-os Celeron 550MHz-en nem nagyon kellemetlen konfiguráció. De el kell oszlatnom a félreértést, mely szerint a két processzor nem jelent kétszeres teljesítményt, de nem ám. A szoftver-támogatástól függően olyan 50-70 százalékos teljesítmény-növekedés várható, de például Windows 98 alatt egy szem se.



Nos, ez a BP6. A legideálisabb alaplap a Celeron felhasználók részére. Erre utal az órajelek példátlan száma.

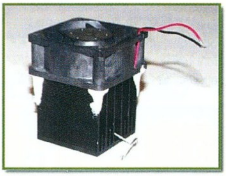
66; 72; 75; 78; 80; 82; 83; 84; 85; 86; 87; 88; 89; 90; 91; 92; 93; 94; 95; 96; 97; 98; 99; 100; 102,5; 104; 106; 108; 110; 124; 133 MHz.

A cél világosan látszik: a 66MHz-re készült Celeronok maximális tuningja, a 75 és 100MHz közötti tartomány ennyire aprólékos felosztását régen hiányoltam már. De az Abit nagyon ravasz... Mint a többi alaplapgyártó, kínosan ügyel arra, hogy ne legyen egyetlen alaplap sem, amelyik "tökéletes". Itt ugyanis a 100MHz feletti órajelek száma meglehetősen kevés, és a jövőben gyártásra kerülő Pentium III PPGA tokozású procik tuningja miatt szükséges lenne a 117 és a 129MHz is. De ne legyünk telhetetlenek, a BP kiváló alaplap. Az alul látható két fehér csatlakozó az ATA66 eszközöket fogadja. Az SCSI felülethez hasonlóan az ATA66 saját biosszal rendelkezik, a HPT366 ATA66 kontroller automatikusan felismeri és konfigurálja az eszközöket. A balra található fekete aljzatokra a hagyományos, ATA33 eszközök csatlakoztathatók. A fehér aljzatba CSAK ATA66-os eszközt, winchestert szabad kábelezni, a fekete aljzat a régebbi cuccok, CD-rom stb. helye. Az ATA66 kábel különleges kivitelű, 80 eres kábel, megszabott hosszal, az alaplap tartozéka. Érdekesség a procik hőmérsékletmérése. A foglalatok alján – egyes Pentium I alaplapokhoz hasonlóan – egy-egy hőelem található, melyek a processzorok "hasának" feszülve meglehetős pontossággal mérik a hőmérsékletet. Kis hazánkban a procik hasára nagy előszeretettel ragasztanak garancia-címkét. A papír igen rossz hővezető, tanácsos tehát ezeket a címkéket óvatosan eltávolítani, ha épp rossz helyen vannak, és imádkozni, mert ezzel elveszett a garancia. Én ugyan eddig életemben nem találkoztam még tuningoltan sem tönkrement procival (egy szerencsétlen AMD K6-200 kivételével), de az ördög nem alszik... A két hőelemet nagyon óvatosan hajlítsuk picit feljebb, hogy a proci behelyezésekor érezzünk egy kis ellenállást, és tegyünk a procik hasára kevés szilikonzsírt is, a jobb hőátadás miatt.



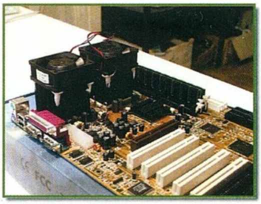
A két processzor külön-külön konfigurálható, értem ez alatt a core-feszültség beállítását. Ez a megszokott CPU SoftMenuben végezhető el. Tapasztalataim szerint a következőképpen kell a párosítást elvégezni: először egy procit az alaplapba, órajel, feszültség beállítva, összes teszt lefuttatva. Ne sajnáljuk az időt az alapos tesztelésre, ez a későbbiek során busásan megtérül. Szintén tapasztalataimra hivatkozom: az egyik legkritikusabb teszt a 3Dmark 99Max First Person Shooter része. Ha ez elszállás nélkül lefut, nagy baj már nem lehet. Amennyiben a rendszer atombiztos, ezt a procit kivenni, a helyét – mondjuk felső foglalat – megjegyezni. Ez elég nevetségesen hangzik, de a nagy izgalomban minden megtörténhet... Nos, a másik foglalatba másik proci, beállítások, tesztek, kész. Vissza az első procit, és a gép kész. Lehet, hogy az egyik proci 2,0V-on stabil 550-en, de a másik csak 2,2V-on lesz az. Ezért király a két proci külön-külön konfigurálhatósága. Az alaplaphoz jár egy CD és egy kislemez az ATA66 driverekkel. A telepítés simán megy, az operációs rendszer SCSI-vezérlőként ismeri fel a kontrollert. Egy kis bibi azért van: az ATA66 vezérlő szépen ráül a 11-es IRQ-ra, tehát ebből eggyel kevesebb áll a többi eszköz rendelkezésére. És, mint tudjuk, az AGP-s videokártyák a legszívesebben a 10-est, vagy a 11-est használják...

A hálókártyák meg a 10-est... Alaposan telepakolt gép esetén lehet gond elég. Az alaplap támogatja a 256MB-os ram-modulokat, tehát a maximális memória 768 MB lehet. Az ATA66 már szubjektíven is nagyon gyors, ez kivételesen nem parasztvakítás. Javasolt winchesterek: a Quantum CR és KA sorozat, az utóbbi már 7200-as fordulatszámú. Ja, a legfontosabbat nem is mondtam. Természetesen nem muszáj két procit belerakni, eggyel is kiválóan működik, és a fentiek szerint a legtuningbarátabb alaplap ma a piacon. Hirtelen felindulásomban úgy határoztam, megnézem, mit lehet ebből a cuccból kihozni. Hosszas válogatás után találtam két 366A-t, amelyek 2,0V-on mennek 5,5x100-on, és 2,1V-tal pedig 5,5x 100 turbón. Ez eddig rendben is lenne, de melegedtek, mint a nyavalya. Nos, alkottam két procira két brutál-hűtést, így a proci-hőmérsékletek nem haladják meg a 45 fokot zárt házban sem, igaz ugyan, hogy nagytoronyba vannak

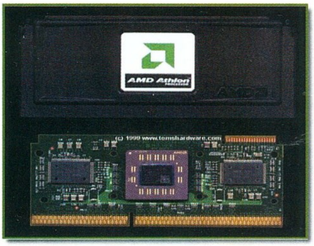


építve, és oldalról további tápventillátorral vannak fújatva.

Ami pedig a teljesítményt illeti? Win98 alatt semmi különbség, de NT alatt hasít, mint állat. 3DsudioMax, satöbbi... De hogy mikor lesz játék a Quake 3-on kívül, amelyik kihasználja, nem tudom. Azt viszont tudom, hogy a Windows2000 támogatja, és azt is, hogy egyelőre ezt a holmit fogom használni.



Hát, kérem szépen, megtörtént a csoda. A tények azok tények, ezért előttük meg kell hajolni. Hogy miért írom ezeket? Egyszerű. Míg az Intel elfoglalta magát az új, 64 bites Merced processzor fejlesztésével, és alig fordított valamicske energiát a Pentium II – III áttervezésére, addig az AMD betört a résbe, és megalkotta a jelenleg létező leggyorsabb x86 alapú mikroprocesszort, az Athlont. Akik régebb óta olvassák a cikkeimet, tanúsíthatják, mindvégig szkeptikus voltam, mikor a sajtó valami új AMD, vagy Cyrix csodaprocesszorról zengedezett. De – mint fentebb említettem – a tények azok tények, és az AMD Athlon minden tesztben



megveri a hasonló órajelű Intel Pentium III processzort.

Az AMD volt annyira bátor, hogy teljesen új fejlesztési utat választott. Bár a processzor mechanikusan hasonlít az Intel Slot1-hez, elektronikusan teljesen más. Az AMD Slot A foglalata lehetővé teszi erre a processzorra is a meglévő hűtési megoldások alkalmazását, de ezzel majdnem vége is az azonosságoknak. Nézzük, melyek a legjelentősebb különbségek az Intel Pentium II-III és az AMD Athlon között.

Míg a Pentium egy órajelciklus alatt 5, addig az Athlon 9 utasítást hajt végre, a Pentium 32KB, az Athlon 128KB elsődleges cache-memóriával rendelkezik. A Pentium 100MHz-es busszal, míg az Athlon a Digital Alphától átvett technológiával 200MHz-es EV6-os busszal működik. A Pentium 9 millió, az Athlon 22 millió tranzisztort tartalmaz.

Az Intel PIII SSE-jéhez hasonlóan az Athlon is kiválóan használja a koprocesszorát, és persze a kibővített 3DNow!-t is. Elmondhatjuk, hogy az Athlon évek óta a legnagyobb fejlesztési újítás az x86-os piacon. Ami azonos: mindkét proci 512KB, a névleges sebesség felével futó másodlagos cache-memóriát tartalmaz. Az Athlon képes maximum 8MB másodlagos cache-memóriát

	Front-side bus frekvencia	Processzor frekvencia
Celeron 300A	100 MHz	450 MHz
Celeron 300A	112 MHz	504 MHz
2x Celeron 300A	112 MHz	504 MHz
Pentium III 500	100 MHz	500 MHz
Pentium III 500	112 MHz	560 MHz
Pentium III 600	100 MHz	600 MHz
Athlon 600	200 MHz	600 MHz

megcímezni, így a későbbiek során a professzionális célokra szánt Athlon Professional és Athlon Ultra processzorok is piacra kerülnek, míg a legmezeibb, 512KB másodlagos cache-t tartalmazó processzor az Athlon Select nevet kapta. Az EV6 buszrendszernek köszönhetően az órajel könnyedén növelhető 400MHz-re, vagy akár ennél magasabb frekvenciára is. A memóriakontroller támogatja a PC 100-as ramokat, de a rugalmas architektúrának köszönhetően bármilyen jövőbeli ramtípussal együtt tud majd működni. A technológia világosan látszik: nem a viszonylag alacsony órajel 5-6-szorozásával, hanem az igen magas rendszerbusz 3-3,5-4-szerezésével érik el a magasabb teljesítményt. Ehhez a technológiához azonban megfelelő alaplapi chipkészlet is szükséges. Nem véletlen, hogy a tervező csapat a nagysebességű Digital Alpha chipeket és alaplapokat tervezte korábban. Az Athlon kiválóan skálázható, vagyis többprocesszoros rendszerek is gond nélkül építhetők. Még ebben az évben megkezdik a 0,18 mikronos technológia bevezetését a jelenlegi 0,25-ös helyett, és jövő év elejétől a drezdai gyárban kizárólag a 0,18-as egyre magasabb órajelű Athlonok készülnek majd. Van azonban egy kis szépséghiba: a megszokott Pentium platformtól eltérően az AMD alaplap egy órajelet használ mindenhez, ezt osztja szét a különféle hardware-elemek között. Mit jelent ez? Azt, hogy a tuning gyakorlatilag lehetetlen. A processzor órajelének emelésével egyidejűleg megváltozik az összes többi, így az időzítések is, és a rendszer instabillá válik. Egy lehetőség látszik a tuningra, ez pedig a teljes órajel-rendszer újraprogramozása. Az AMD specifikációi szerint ez nem lehetetlen. A legújabb hírek szerint a proci maga is tartalmaz olyan áramköri egységeket, melyek a tuningot lehetővé teszik, mint hajdan a Pentium II szorzólockjának megszüntetése. Hogy valamit szembe tudjon állítani a 650MHz-es Athlonnal, az Intel sietve kihozta a 650MHz-es Pentium III-at is, az alap core-feszültség 2,05V, melegszik, és úgy fagy, mint a franc, tuningolásról szó sem lehet, szerintem ezek a procik válogatott 600-asok, melyeket az Intel nagyhirtelen piacra dobott.

ÉS AKKOR MOST NÉZZÜK A TESZTEKET.

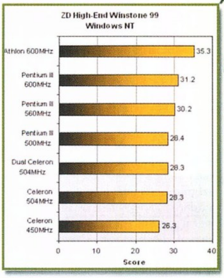
A párviadalban a Pentium III 600 és az Athlon Select 600 vettek részt. Az Athlon az eredeti AMD 750 alaplapban, míg a Pentium III az Abit BX6 rev2-ben, a duál-Celeron konfiguráció pedig az Abit BP6-ban. Az AMD alaplap támogatja az Ultra ATA 66-ot, az Abitok közül csak a BP6. Ez a különbség azonban lényegesen nem befolyásolja a teszteredményeket.

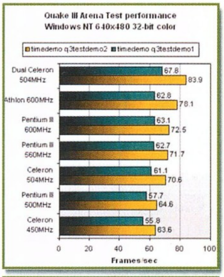
Windows 98 alatt

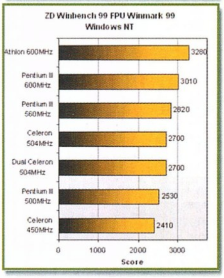
Az eredmények önmagukért beszélnek, különösebb kommentár nem szükséges.

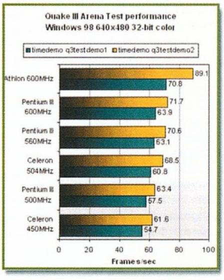
Windows NT 4.0 alatt

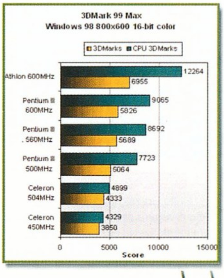
Az Athlon NT alatt is kiválóan vizsgázott. Ha belegondolunk, hogy a következő operációs rendszer a Windows 2000 lesz, és ez főleg NT alapokon nyugszik, a processzor sokat ígér.











Nos, itt a torta. Beleharapjunk??? Felmerül bennem sok kérdés, melyekre eddig nincs magyarázat. A proci valóban kiváló, mese nincs. Akkor most menjünk, és vegyünk Athlon alaplapot, az Intelt pedig dobjuk ki? Vagy várjuk meg az Intel i820-as Camino chipsetét? De ebbe legjobb esetben is csak Pentium III-at dughatunk, amely maximum 133MHz-es busszal fog menni. Esetleg várjunk tovább, míg jövőre a 64 bites Merced a megfelelő alaplappal piacra kerül? Kérdés kérdés hátán. Én azt mondom, egyelőre várjunk.

Old Man
oldman@mail.matav.hu
http://www.internetto.hu/stb/hardver

Levrov

Guru levrov Brazil...hello Stb...Stb...Sth Net...Másik vélemény... e-mail 1962\11 Sör laza@vogel.hu

Itt van az ősz, itt van újra... Na, meg én is itt vagyok, szerencsére vagy sajnos sűrűbben, mint az ősz, ezt mindenki ossza be saját magának, ahogy akarja. Kicsit ugyan már a gondolatától is rosszul vagyok, hogy megint jönnek a hidegek, de azért vannak az ősznek is szép eseményei. Például az iskola újra kezdődik, vissza lehet menni a nyaralás után a munkahelyre, ezer tonna lehullott falevelet lehet eltakarítani és ilyesmik. Ám mégsem ez a lényeg, hanem fogalmam sincs, hogy mi, a mai levrovnak ugyanis semmilyen apropója a cikkleadáson és a töméntelen felgyülemlett levélen kívül nincsen. Örülök nektek, látom, jól vagytok, az összegyűlt levél és email hegyekből legalábbis erre következtetek. Nem is bevezetek tovább, lássuk, mi az, ami a kezem ügyébe akad úgy hirtelen.

INGYEN NETET A NÉPNEK!

Üdv Brazil! Eddig rendíthetetlen *** rajongó voltam, de a két cd átcsábított, és augusztusban megvettem az első Gurut. Szerencsére az újságban található cikkek színvonalában sem kellett csalódnom, úgyhogy nálatok maradtam. A cd formátuma is nagyon tetszik. **(Pedig a szokásos kör alakú, azt hiszem, mást nem is nagyon lehet berakni a mai CD olvasókba. Brazil)** Ez a sok dicséret remélem, nem fog megártani.

Biztos nem. Időnként nem árt egy kis fényezés, jó bornak is kell a cégér, és még tudnék ilyeneket mondani. De nem mondok. Azért majd keresek olyant is, akinek valami nem tetszik, megtartva ezzel az egyensúlyt ebben a témában, mert az fontos.

Szerintem egy kicsit eltúlozzátok a Neten játszható játékok jelentőségét. Nem tudom, mennyi embernek lehet jelenleg Internet hozzáférése Magyarországon, de a piszkos anyagiak miatt még szerintem nem soknak :(. Remélem persze, ez majd nagyon gyorsan változni fog :)). Ezeket a cikkeket egy kicsit fanyalogva olvasom, milyen jó lenne, ha a Háló világa sokak számára kinyílna, és böngészés közben nem a borsos hó végi telefonszámla járna a kicsi fejében - nem is szólva arról a frányа előfizetési díjról.

Szerintem meg nem túlozzuk el a Netes játékok jelentőségét, bár tényleg úgy van, hogy Magyarországon jóval kisebb a Neten élők százalékos aránya a fejlettebb országokéhoz képest. Viszont a felhasználók száma napról napra meglepően növekszik. Szerencsére azért a háló használata egyre inkább megfizethetővé válik feltéve, ha az ember áttér az éjszakai életmódra, megfelelő telefontársaság területén lakik, van aránylag olcsó és még jó szolgáltató, amelynél előfizethet, valamint a csillagok együttállása megfelelő. Na, de térjünk vissza a Netes játékokra még néhány szó erejéig. Ezek jelentőségét lassacskán nem nagyon lehet eléggé hangsúlyozni, egyre több ilyen jelenik meg, ez a játékok egyik legfőbb vonzereje manapság, és a csak Neten játszható dolgokról még nem is szóltunk ugye egy szót sem. Pedig ez utóbbi kategória véleményem szerint igencsak feltörekvőben van: az emberek imádják, a cégek sokkal több pénzt keresnek vele, mintha csak egyszer eladják a vackukat és így tovább. Azt meg az óceán túlpartján nem nagyon nézik ők, hogy mi itt azon szerencsétlenkedünk, mennyi is a telefonszámlánk. :(Szóval, az a meglátásom, ez a jövőbeni játékpiac meghatározó szegmense lesz, érdemes nagyon szem előtt tartani. Aztán egyszer csak itthon is lesz talán olyan szolgáltató, amelyik figyelembe veszi a Netezők érdekeit is. Habár a magyarországi viselkedésmódokat ismerve nem kergetek ilyen hiú ábrándokat... ***Ha már közbeszólhatok, akkor a netes játékok varázsa nem feltétlenül a játék „minőségében" van, hanem a kapcsolat távoliságában rejlik. – a törd.***

Levelemből talán kitűnik, hogy egy kicsit idősebb vagyok, mint az átlag olvasótok, éppen ezért az Internet miatti morgásom talán megbocsátható - sokat kell azért húznom az igát, hogy a családi költségvetés ne váljon hó végére deficitessé. Ezért a jelszavam: Mindenkinek Internet hozzáférést ingyen. Inkább legyél Netfüggő, mint nikotin- vagy alkohol-, netán drogfüggő. Üdv! Agytágító 8-)

(Cs. Németh Zsolt)

Erre nem is tudok mást mondani, mint azt, hogy maximálisan egyetértek veled. Nem mintha bármekkora iciri-piciri esélyt látnék arra, hogy a belátható közeljövőben hegyekben állnának az ingyenes és még használható Internet hozzáférési ajánlatok, na de sose lehessen ugye tudni. Azt hiszem, nem is ezzel van baj, hanem a magas telefonköltséggel, ezt viszont már megbeszéltük az előbb is, meg máskor is, talán már ezerszer, mindegy, úgysem változik egyelőre semmi. Ne legyünk ennyire pesszimisták, a helyzet nem olyan rossz, bár azért meglehetősen rossz. Ettől függetlenül az Internet egyre jobban terjed, előbb-utóbb senki sem kerülheti el, szerintem nem is nagyon érdemes. Feltéve, ha az ember megteheti, ugye. Na, lapozzunk, mielőtt abszolút negatívba fordulunk vidámság meg boldogság helyett...

POSTÁRÓL, LEVROVRÓL

Hello Brazil! Kezdjük az elején, majd a végére csak belejövök. Nem vagyok előfizető, és nem is leszek! 1995-től kezdtem el olvasni az újságotokat, de akkor még ketten vettünk egyet anyagi okok miatt. Ment ez így rendesen, mígnem kicsit én is beleőrültem a játékokba. Innentől már csak én vettem, mert NEKEM kellett, míg az unokatestvérem csak olvasta. Ez volt a helyzet a mai napig. Nem fizetek elő (innen indultam, igaz?), mert dolgoztam a vasútállomási postán, Kecskeméten. Nem bízom bennük (sem). Ha láttad volna, mit csinálunk…

Hát ez nem szép dolog. Igaz ugyan, hogy a negatív reklám is reklám, de nem valami megnyugtató. Azért én nem hiszem ám, hogy ennyire kellene szapulni a Postát, annyira nem vészes a helyzet. Lehet, hogy nem leszek ezután annyira népszerű, de bizony meg kell, mondjam, nekem eddig nem sok gondom volt velük, sőt, amikor az elveszettnek hitt befizetési csekkemet kerestem, igen készségesen segítettek, én meg jól meglepődtem azon a számítógépes rendszeren, amelyet használnak. Szóval nem kispályások ám, jóllehet végtelenül nagy cég, ezért aztán a sokféle postás néni és postás bácsi között akad kevésbé hivatástudó is (khmmm... :)), de nem hinném, hogy ebből általánositani kellene. Egyébként meg már bocs, de azért valamennyire rajtad is múlt, mi történt ott nálatok, hiszen ott dolgoztál, vagy mi a fene. Ejnye, ejnye.

Egy kis dicséret, de másképp, mint eddig. A baráti körömben én voltam az első, aki mindig megvette az újságot, ők meg elkérték. Beszereztem szombaton, hétfőn már másnál volt, és csak valamikor a hónap második felében tért haza körútjáról. Egyre többen veszik meg (nem kell már olyan sok embernek odaadni) a lapot, valaki az „értelmes" leírások miatt, valaki a CD-kért. Szóval fejlődtök, legalábbis én így látom. Csak így tovább!

Köszikösziköszikőszi. Azt hiszem, a következő levélből most már kivágom a dicséretet, így is sokan azt hiszik, én írom magamnak ezeket, pedig nem. Éppen elég nekem a válaszokat hozzápötyögni, meg a sok beérkező levéllel valamit csinálni, majd hülye leszek aktív levélíró sztahanovistává válni. Ennél sokkal jobb ötleteim és elképzeléseim vannak az időm eltöltésére, még ha nem is nézitek ki belőlem... :) ***Tudom mire gondolsz, de hogy jön az most ide? – a törd.***

Belejöttem. **(De jó. Brazil)** Most térjünk a Levrovra. Minek ez? Soha nem válaszolsz (igazán) értelmesen. Bár az utóbbi időben kezdesz komolyodni. Remélem, hogy ez csak átmeneti zavar.

Tartok tőle, nem, habár ezt nálam sosem lehet tudni. De mindenki azt mondta nekem, és még én is úgy gondoltam, nem árt, ha néha van valami használható izé is, nem csak a nem használható izék tömkelegét olvashatjátok itt. Persze, nem viszem azért túlzásba, még a végén elvárnátok, hogy minden igényt kielégítő hírrovat legyen itt. Talán majd a következő rovatvezető ezt teszi, én azt hiszem, már csak meghagyom körülbelül pont olyannak, mint amilyen most.

Ha gond van egy játékkal, programmal, hardware-rel vagy az újsággal, akkor úgyis az illetékesnek ír az ember, feltéve, hogy van egy kis gógyija. Lássuk be, hogy ez a két oldal egy rendszertelen csevelyparti, ami a te gondozásod alatt fut. Valóban ez volna? Ha igen, akkor mért írsz bele annyi szöveget? Teljen a lap? Költői kérdések. Nehogy elszontyolodjál, én mindig ezekkel az oldalakkal kezdem, a fene se tudja, hogy miért, de magától itt nyílik ki. Bort, búzát, békességet!

(Török János)

A levrov státuszát jól látod, kb. valóban ezért van, no, meg persze a tehetséges, ám munkától túlterhelt tördelőszerkesztők itt élhetik ki újságírási hajlamaikat, legalább egy kicsit. Amúgy te csak azt hiszed, hogy az emberek az illetékest keresik fel először az ügyes-bajos dolgaikkal, jó sokan találnak meg engem elsőre, aztán vagy tudok rá válaszolni, vagy továbbküldöm a téma szakértőjének. Bizony ám, így van ez. Na a másik hajlamomat majd ***Rajtad élem ki, úgyis rég vertem már meg valakit! – a törd.***

MINDENFÉLÉRŐL

Halihó Brazil (+törd.)! Lenne két nagy gondom az előző (1999/08) számmal kapcsolatban: **(Majdnem előző, de mondjuk, határeset, elfogadom. Brazil)** 1. Ti azt ígértétek, a második CD bejövetelénél, hogy kapunk egy teljes játékot gépkönyvvel, DE az Earthsiege 2-nél a CD-n „technikai problémák" miatt nem volt leírás, az újságban lévő pedig nem igazán volt nevezhető annak. Mindegy, reménykedtem, majd a következő CD-n, de itt a cédé és semmi, se elnézés, se leírás! Remélem, ezt bepótoljátok már csak a tisztesség kedvéért! Ja, és ha már a cédénél tartunk: lehetne több a shareware játék, amúgy jó mindkét compact discetek, bár a Stonekeep nem kezeli a hangkártyámat.

Az Earthsiege2 leírásának elmaradása valóban technikai okok miatt történt, nem pedig egyszerű lustaságból vagy krónikus időhiányból. Az oka pediglen az, hogy a proginak beépített helprendszere van, amelyet nem lehet csak úgy ripsz-ropsz magyarítani. Viszont pont e miatt a rendszer miatt nem volt neki kézikönyve sem, mert hát minek, ha a játékon belül mindent meg lehet tudni. Szóval ez az oka a leírás, pontosabban a kézikönyv elmaradásának, habár „kézikönyv" mégiscsak van, igaz, angolul, ami ugyan sokaknak nem jó, de ez most így alakult. Sajnos ezekből az

okokból kifolyólag az elmaradás nem is lesz bepótolva, elnézést kérünk mindenkitől, akit érint.

Több shareware játékot ígérni nem tudok, a CD kiosztása nagyjából kialakult, és ezen már csak az összhang felrúgásával lehetne változtatni. Mára a CD kezdetben nagynak tűnő kapacitása eléggé szűkösnek bizonyul, van is emiatt éppen elég bajuk a korong összeállításakor a szerkesztőknek. Nemcsak shareware játékokat, hanem igen komoly demókat kénytelenek lehagyni időnként, mert az újabb és jobb kedvéért muszáj válogatni. És hát egyelőre nem várható, hogy 3 vagy 4 CD járjon az újság mellé, szóval azzal a hellyel kell gazdálkodni, ami van.

2. Olvasom a Might & Magic VII cikket, amit Lily és Bird követett el, és az egyik varázslathoz ez van írva: „Legalábbis a leírás szerint, mert én aztán ki nem próbáltam". Ezt mire véljem? Azért illett volna kipróbálni, mert a gépkönyvet én is be tudom másolni! Amúgy semmi bajom Lilyvel & Birddel.

Az ok rendkívül egyszerű, el is mondom neked, ettől függetlenül vélheted annak, aminek akarod, nem akarlak befolyásolni. Szóval arról van szó mindössze, hogy van nekik egyfajta kialakult játékstílusuk. Ebben sok minden benne van, de egyáltalán nem azt jelenti, hogy mindent a legapróbb részletekig letesztelnek, amit egyfelől nem is lehetne, másfelől meg nem is ez a dolguk. Viszont a leírás kerekebbé tétele érdekében megemlítik azokat a lehetőségeket, amelyekkel ők a játék végigjátszása folyamán nem éltek, de mód van rá.

Más. Eltűnt a törd. a levrovból! Csak nem deaktiváltad egy üres söröskorsóval?

Á, dehogy. Mindössze csak arról van szó, hogy vagy nincs kedve beleírni, vagy nincs mihez hozzáírni, vagy nincs ideje hozzászólni a nagy hajtásban, vagy akármi. De a múltkor már megint volt és lesz is, vagy tényleg a fejére húzok egy korsót. *Mondom, hogy vigyázzkodjál, mert na! – a törd.*

Nem értek egyet azokkal, akik szerint túl hosszúak a játékleírások, én pont ezért veszem a Gurut. Megértem, hogy emiatt nem friss minden játékleírás, de engem nem zavar.

Sokan mások is örülnek neki, meg persze sokan nem. De mivel az olvasóközönség igényei sosem ugyanazok, ezen nem nagyon lehet csodálkozni. Nem is szoktunk. Mit lehet csinálni, vannak olyan játékok, amelyekről egészen egyszerűen képtelenség három oldalon végigjátszást írni. Igaz, elvileg lehetne a CD-re rakni a hosszú cikkeket, de annak gyakorlati haszna nem nagyon lenne, ha a cikk alapján akarja valaki végignyomni a cuccot.

Lenne egy ötletem (neee, ne nyomd meg Brazil a deletéét!!)! Úgy '97 tájban volt egy 97 Legjobb Játékai című dolog, ami nagyon tetszett. De nem láttam többé viszont! Miért?! Lehetne egy ilyet csinálni 2000. januárja tájában, mondjuk „Az évszázad legjobb játékai" címmel. Külön kategorizálva persze a C-64-et, az AMIGát, a PC-t, a Spectrumot stb... Na, milyen ötlet?

Remek. Fogalmam sincs, lesz-e ilyen, de nem tartom kizártnak. Én úgy tudnám ezt igazán jónak elképzelni, ha az olvasótábor szavazna minden kategóriában, és a lista ez alapján állna össze. A PC Guru Online-on (aki nem tudná:) ha minden jól megy, lesz ilyen szavazás, felvetettem ugyanis Lilynek, és az ötlet tetszett neki. Azt nem mondom, hogy minden 8 bites gépre kiterjedően lesz, de PC és Amiga minden bizonnyal. Vessetek sűrű pillantásokat a PGO felé.

Nem tudom, mért dicséri mindenki a Starcraftot; szerintem visszalépés a Warcrafthoz képest. Na, ennyi voltam, üdvözlet az egész stábnak stb., stb. Ui.: Boldog új évet!

Yoda (Bana Zsolt)

Nemnemnem. A Starcraft egyáltalán nem visszalépés. Szerintem igazán jól eltalált játék, egyike azoknak, amelyekkel igen sokat játszottam, pedig ritka az ilyen. Nem mintha nagy ínyenc lennék játékok terén, de ez megfogott. Igazából az a nagyszerű benne, legalábbis szerintem, hogy nagyon jól eltalálták a fajok közötti egyensúlyt, és meglehetősen sok a stratégiai lehetőség annak ellenére is, hogy nincs ezerféle egység. És még azokat az első látásra gusztustalannak tűnő Zergeket is úgy meg lehet szeretni... :)

EGONÖVELÉS A TÖRDNEK

Mondd meg a Lazának, hogy tényleg nagyon feldobják a beírásai a levrovot. Most is nagyot borultam rajtuk, úgyhogy noszogassad, meg üssed a fejét.

Nos, azt helyette nem ígérhetem meg, hogy mindig bele fog írni (ennek ellenére már megtettem párszor), azt viszont igen, hogy a fejét nagy rendszerességgel püfölöm. Ártani nem árthat neki, és ennél is már csak szebb lehet. Viszont ha jól sejtem, ide majd azért bele fog írni, kb. tudom is, hogy mit, mindig ugyanazokat szokta... :) Azért szeretem ám. Hehe, csak vicceltem. :) *Ha tudod, hogy mit írok, akkor igen+! Köszi a biztatást, de most is hajnali 5 óra van, ilyenkor nem igazán jutnak vicces dolgok a eszébe. - a törd.*

ELISMERÉS

Ahoy Brazzzencso! Te mostan biztos nem tudod, ki írt neked!!! (Az a sok sör, én megmondtam) **(Nem is mondtad meg. Vagy csak nem emlékszem? Ja, és mi az, hogy "sok" sör? Brazil)** Egy olvasó. De nem akármilyen, hanem olyan, amelyik sokat ír csak azért, hogy tele legyen a levrov és hogy neked semmit se kelljen írnod! Már csak ezért is berakhatnál a levrovba. De a másik OK, hogy már 7 (!!!!) éve veszem, rendelem, lopom, eszem a PC-Gurut. Valamit most már kaphatnék az elismerésen és a piros ponton kívül. A minimum, hogy beraksz engemet a rovatkába... Különben olyan alkoholtilalmat csinálok, mint a ****. :) NA CSAO! állandó pízgyarapítótok

lakat (Fuchs Róbert)

Hát akkor tessék: ELISMERÉS. Ugye, most boldog vagy? És nem is az alkoholtilalmat elkerülendő, hanem mert hét év tényleg nagy idő még olvasóként is. Mielőtt azonban ellepnének a régi olvasók elismeréskérő levelekkel, gyorsan mondom, nekik is szólt ám. Bocs, de ebből azért nem kívánok rendszert csinálni. :)

NOSZTALGIA

Szia Brazil. Egy kérésem lenne. Már a hőskortól kezdve olvasom a Gurut, megvan minden száma. Viszont az első Amiga lemez guruk az idők folyamán valahogy eltűntek. Az lenne a kérésem, ha megoldható, akkor letölthető formában feltehetnétek a Netre mondjuk a nosztalgia rovatba. Kösz.

(Egervári Attila)

Erre nem tudok egyértelmű ígéretet tenni. Elvileg remek helye lenne ott, Lily mint PGO főszerkesztő nem is zárkózott el az ötlet elől. Habár szerintem sokkal jobb helye lenne ennek az egyik elkövetkező CD-n valamelyik Amiga emulátorral együtt, végül is az sokkal több emberhez eljut. Mert ugyan sokaknak van már Internet előfizetése az olvasótáborból, de azért mégsem mindenkinek. Na, majd megbeszélem ezt a dolgot a főmedvével is egyszer csak. De tényleg úgy van, jó ötlet, lehet rá készülni... :)

MÉG EGY REMEK ÖTLET

Helló Brazil! Egy jópofa ötlettel jövök most hozzád, éspedig: mi lenne, ha más is megszólalna a Levrovban (mármint rajtad és a törd.-ön kívül). Pölö: kifejthetné Mocsy, Lily, Dauby vagy Bear is a véleményét a levelekről. Ehhez szerintem egy picit több helyre volna szükség (kb.: plusz 1 oldal), de mindjárt élvezetesebb volna, ha nem csak 1 valaki beszél egyfolytában. A forradalmi ötletemért pedig nem kérek mást, csak tegyél be a Levrovba (sört most nem kapsz, mert még berúgsz itt nekem, és akkor ki tesz be a Levrovba?:)). Horny a Reaper!

(Nagy Gábor)

Az ötlet remek, már csak azért is az, mert akkor nekem nem kellene marha sokat dolgozni a levrovval, hanem hipp-hopp elkészülne. Talán ez egyszer kivitelezhető is lenne, másodszorra mindenkit legalább annyiszor kellene rugdosni, mint engem, hogy ugyan írja már le, meg izé, szóval kétségeim vannak. De egyébként amire szerintem te gondolsz, az nem is igazán ide való, hanem az online változaton fórum keretében kellene megvalósítani. Hát igaz ugyan, hogy olyanunk még nincsen, de lesz, és ott lehet majd jól előadni. *A megvalósítást ugye az is hátráltatja, hogy a tökkorú komám – az a ... - mindig késve adja le a levrovot, nomármost ugy a teljesz szerkesztőség nem lehet itt bent hajnali 5 órakor. Csak én dolgozom, engem meg a Brazil rugdos, hogy írjak! Szerencséjére most nincs itt. :))))) – a törd.*

PICI KIS KALÓZKODÁS TÉMA, ÉS KARÁCSONY (IS LESZ MAJD)

Csá Brazil! Arra jöttem rá, hogy nem kellene a rendőrségnek nyomoznia az illegális játékok után. **(Nahát. Nem mondod... Brazil)**

1. A Halflife-ot meg Starcraftot pl. olyan jól sikerült megvédeni a másolástól. Persze, szó szerint "másolni" így is lehet, csak a lényegi rész, az Internetes játék elég nehéz, márpedig mai játékok e nélkül semmit nem érnek (legalábbis a többség). 2. Írtatok valamit, hogy az EA-nak 80 millió dollár bevétele volt tavaly. Na most ezek után nem hinném, hogy ezt még fokozni kéne... (...)

Ezt ugyan már letárgyaltuk itt bőségesen, de nem lehet elégszer mondani, tehát: 1. A rendőrségnek a jelenlegi törvények szerint kell eljárnia. Az, hogy a törvény jó vagy rossz, nem az ő feladatuk elbírálni. Nem nyomoznak ők mindenféle másolt játékok után, de ha bejelentés érkezik hozzájuk, kötelesek kivizsgálni. Részletesebben néhány levrovval előrébb olvashatsz erről, most elég ennyi. 2. Ugyan már. Te is tudod, hogy sok pénznél jobb a több...

Más témákra evezve, itt egy kérés, amire nem muszáj válaszolni, csak szólni az illetékeseknek, cserébe küldök söröket. Persze a Laza úgyis megissza, de ez téged ne érdekeljen ;)). **(Na már megbocsáss, de hadd érdekeljen... Brazil)** Szóval: Mondtátok, hogy karácsonykor dupla CD-s game lesz. Legyen ez a Monkey Island 3 vagy esetleg a Discworld 2. Ez a két kalandjáték volt az összes, ami szép is volt és elég humoros. Ne mondjad plz., hogy Grim Fandango, mert az ugyan lehet, hogy elég humoros volt, de 3D-nek nincs értelme kalandjátéknál, lévén rontja az összképet (szerintem). És végül csatlakoznék egy előző levélíróhoz miszerint: Laza, irkálj bele a levrovba, sőt még jobb lenne, ha a többi cikkbe is!! :)) Most búcsúzok, na pá!

Szatmári Zsolt, the Shad0W

Igen, igen. Ha netán valaki elfelejtette volna: karácsonykor valóban két CD-s játékot tervezünk. De azt nem árulhatom el, mi lesz az, a meglepetést nem szabad elrontani. Ezt is csak azért írom, hogy még jobban furdalja a kíváncsiság az oldalatokat. :) Nem sokat kell már addig aludni... *Köszi, de tényleg csak kedv kérdése, hogy beleírjak a levrovba. Mindig az adott témától is függ. Ha nem értek hozzá, akkor meg minek. Ezt már egy párszor leírtam! Meg én nem vagyok Mazo Pista – a törd.*

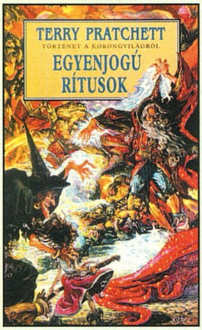
Ez itt pedig a levrov vége. Legyetek jók, olvasgassátok a PC Guru Online-t is, és aki esetleg arra kíváncsi, hogy milyen volt a tábor, amelyről egyetlen egy szót sem ejtettem eddig, az látogasson el az Unofficial Guru Site-ra (guru.alpha.rulez.org), ott számos képet talál. Ja, és milyen is volt a tábor? Egyszerűen király. De ezt leírni úgysem lehet sem a hangulata, sem a levrov keretei miatt. Nézegessétek a képeket, aztán aludjatok jól, álmodjatok szépeket, ilyesmik. Na, pá mindenkinek.

Brazil
brazil@westel900.net

Külvilág

TERRY PRATCHETT: EGYENJOGÚ RÍTUSOK

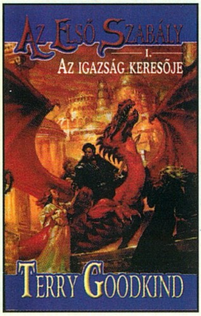
A Korongvilág története folytatódik, újabb kaland teszi teljessé a világűrben, teknős hátán sodródó világ megismerését. Miről is van szó… Kellemetlen baleset történik, egy



haldokló varázsló bármilyen értelmesen is töltötte életét, létének utolsó hat percében méretes baklövést követ el, ősi szokás szerint nyolcadik fiú nyolcadik fiára hagyományozza varázspálcáját, de mint halála után kiderül, ez a fiú lány…

"Ez a történet a mágiáról szól, arról, hogy hová tűnik, meg, ami talán még fontosabb, hogy honnan jön és miért, bár nem kívánja azt a látszatot kelteni, hogy megválaszolja mindezen kérdéseket, vagy akár csak egyet is közülük."

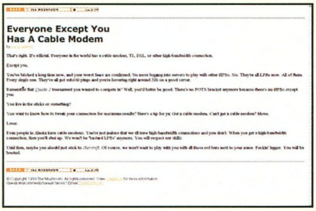
TERRY GOODKIND: AZ ELSŐ SZABÁLY II. A NÉPEK PALOTÁJA



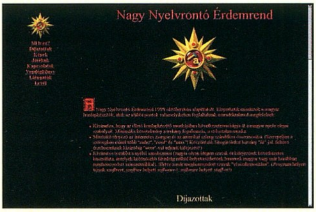
PANGTOK, MINT A PITYPANG!

Kérem szépen hölgyeim és uraim, valamint a feltűnően jól kinéző napszemüveges csajok! Magyar Quake hírinformációs DÖMPING ÉS CSILLAGHULLÁS! Akarod látni a Doom és Quake egyik lead designerének, John Romerónak (most éppen a Daikatana egyik kulcsemberének) ideiglenes barátnőjét action-packed mell fotókkal, sminkelt arcbőrrel? Kíváncsi volnál esetleg arra, hogy John Carmack legutóbbi .plan file-jában szereplő kőkemény technikai kifejezésnek mi a pontos magyarázata, mögöttes értelme? Esetleg mindezt több napon át követni? Bele akarsz kerülni a frankóba, a vérkeringésbe? Részt akarsz venni a Quake 3 Arena történetelemben? Ha akár csak egyetlen kérdésre is IGEN!! a válasz, nincs más teendőd, mint lokációs mechanizmusodat a magyar quake fellegvárra pozícionálni, aztán enter billentyűt nyomakodni, hogy a hajunk leégjen, szemünk elvakuljon: hátétépé-kettőspont-perper-kuaik-pont-pégéanet-pont-kom **(http://quake.pganet.com/)** - a legjobbak is ezt isszák.

Napjaink egyik sztárja, Lara Croft 3D modellezés eredményeként született meg annak idején. Tervezője akkora melleket fabrikált neki, hogy minden bácsika egyből rá is indult, engem kivéve. Mondok én nektek valamit: ha egy olyan csaj, mint Lara élőben itt kaparná az ajtómat anyaszült meztelen, hát kimennék hozzá, ráadnék egy fürdőköpenyt, aztán taxit hívnék, és hazaküldeném. Nem érzitek, mennyire műanyag? Az, hogy az én személyes ízlésemet nem elégíti ki, még nem jelent semmit, totál siker lett belőle, már ha aggregát formájában nézzük a dolgot. Vitathatatlanul új korszak kezdődött a szex szimbólumok környékén, most már a számítógép által felépített nők is hódítanak. Aztán hogy - hogy nem, bejöttek a kődigitális modellek. Az Elite Models ügynökség kidolgoztatott néhány csinibabát valami alvállalkozóval, akik 100 százalékosan számítógéppel készült csirkehusik. Egyik sem plasztikbomba, mint Lara, de azért jól néznek ki. A press release szerint virtuális divatbemutatók lesznek, meg TV showk, mozifilm szerepek. Na, nem hangzik rosszul, és ha túl nagy a feneke, akkor még mindig visszavehetünk belőle. **(http://www.illusion2k.com:81/)**



Elgondolkodtál már azon, hogy téged kivéve a világon mindenkinek van kábelmodemje? És csak te szívsz 33.6-os modemmel, meg 200-as pinggel? Nos, akkor ez a rövid kis szolidár-site neked íródott, angol nyelven persze. Semmi extra hajhullás, dizájnfícsőr, vagy ilyesmi, pusztán megértés és égbe szökő kérdés: ó, mondd, miért? **(http://www.themushroom.com/mush0204/cablemodems.html)** – Everyone except you has a cable modem.



Végül a hónap utolsó site-jaként lássunk valami értelmeset is. Néhány nyelvápoló ember megalapította ugyanis a Nagy Nyelvrontó Érdemrendet a hazai free szolgáltatók kusza erdejében. Kik kapják meg ezt a kitüntetést? Minden site, amelyik az alábbi három pont valamelyikének megfelel (ez nagyszerűen elolvasható a site-on, most inkább nem részletezném). Ízelítő, mi is növelheti a site-ok esélyét arra, hogy az érdemrendet megkapják: "Szerepeljen a szövegben minél több «rulez», «cool» és «suxx»! Köszöntsük látogatóinkat harsány «hi»-jal, feltörő érzelmeinknek kizárólag «wow»-val adjunk kifejezést! (...) Program helyett írjunk szoftvert, szoftver helyett software-t, software helyett stuffot!" **(http://www.extra.hu/nagykereszt/)**

Az ötleteket kéretik az angelday@pganet.com címre feladni még a mai napon.

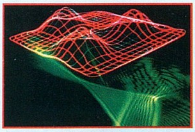
angelday

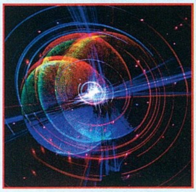
PLANETÁRIUM – LÉZERSZÍNHÁZ

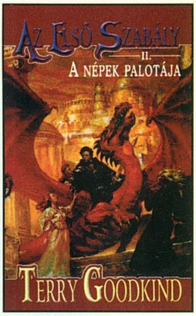
Ebben a hónapban a Planetárium keretein belül működő Lézerszínházzal kapcsolatban tennénk fel Nektek kérdéseket, s a helyes választ beküldők között 10 darab színházjegyet (tetszőleges időpontra, előadásra) sorsolunk ki.

1., Mostanában mely területeken alkalmaznak lézeres technikát? (Sorolj fel min. hármat!)
2., Milyen zenei előadókat hallhatunk a Lézerszínházban? (Sorolj fel min. hármat!)
3., Hány éves a Lézerszínház?
a., 10 éves b., 15 éves c., 20 éves
4., Milyen újdonságot vezetett be a Lézerszínház ez év februárjában?
a., 3Dimenziós műsort b., ábrák vetítését c., diaporámát

Beküldési határidő 1999. október 30.







RAMMSTEIN – LIVE AUS BERLIN

Meg merem kockáztatni, a Rammstein az egyik legnagyobb német rock szenzáció, amely az elmúlt egy évben megrázta az egész világot. Sőt, elgondolkodtam, ugyanis egyre inkább azt kell észre vennem, hogy az elmúlt években a német zenei gépezet nagyon beindult, olyannyira, hogy lassan már a külföldről érkező sikerlemezek többségét alkotják.
A Rammstein egyre növekvő népszerűségét egyedi hangzásvilágának és stílusának köszönheti, roppant ügyesen keverik kemény rock hangzásukat a modern elektronikus zene csúcs hangszereivel. Népszerűségüket mutatja, hogy a megszerzett MTV díj mellett Grammyre is jelölték őket (annak ellenére, hogy

anyanyelvükön, németül énekelnek). A csapat tavaly nagy sikerű, 40 ezres koncertet adott Berlinben, ennek apropójából jelent meg ez a live albumuk, amely olyan nagy sikereket tartalmaz, mint a VIVA kedvenc Du Riechst So Gut, vagy a hasonlóan népszerű Asche Zu Asche, és akkor még nem beszéltünk az együttessel megegyező nevű dalról, a Rammsteinról. A fantasztikus színvonalú koncert különben a "viva-cváj" lépten-nyomon játssza. Aminek látványvilága és koreográfiája - és ezúttal tényleg világszínvonalról beszélünk - lenyűgöző volt: a díszletet folyamatosan változtatták, a reflektorfények mellett természetes fényt is használtak, amely éjszaka lévén a tűz volt... olyannyira, hogy a mikrofonok mellett néha még az énekes ruhája is úszott a lángokban!!! Tehát Rammstein: nemcsak hallgatni ajánlott, hanem nézni is (különösen a berlini koncertet)! www.rammstein.de, www.rammstein.com

CAFÉ DEL MAR VOLUMEN SEIS (IBIZAI VÁLOGATÁS)

Remélem, minél többen nyaraltak a PC Guru olvasói közül a festői szépségű, fejlett

szórakoztató iparú, ám magyar viszonylatban roppant drága Ibizán. Valószínűsítem, a többség azonban nem volt még a szigeten, e kompiláció nekik hoz el egy csipetnyi ibizai nyarat a nagy magyar őszbe. A Café Del Mar a sziget legnépszerűbb klubjainak egyike, melynek állandó házigazdája a szakma egyik nagy öregje, José Padilla. Idén is ő válogatta össze a lemezre a dalokat. A 15 szám teljes egészében élvezhető, mivel nincsenek összemixelve. A dalokra kivétel nélkül jellemző, hogy érzelmes hangvételűek és lassúak. Sőt, gyakran találkozhatunk mediterrán hangulatú, latinos gitárjátékkal és klasszikus hangszerekkel színesített felvételekkel is. Csak néhányan a legjobbak közül: Mandalay – Beautiful, Talvin Singh – Traveller, Humate – 3.2. Bedrock, Endorphin – Sathie 1, José Padilla – Adios Ayer. www.manifestorecords.com

ALICE DEEJAY – BETTER OFF ALONE (KISLEMEZ)

Nagy kedvencem (amivel azt hiszem, nem vagyok egyedül :-)), de hiába a nyár egyik legnagyobb trance slágere, olyan, mint tavaly a Greece 2000 volt. Állítólag Alice

Deejay tehetségét ugyanaz a holland producer fedezte fel, mint aki annak idején az eurodance sztár csapatot, a Vengaboyst. A kislemez "szolid" 45 perce alatt a dal 6 változatát ismerhetjük meg, amelyek egyik érdekessége a 9 perces Mark Van Dale With Enrico remix. Mégis azonban a két legjobban sikerült verzió a folyamatosan építkező Vocal Clubmix (amely szerepel Sterbinszky Karcsi aktuális "Flört" mix CD-jén is) és a Better Off Alone-t más oldaláról bemutató Signum remix. e-mail: violent@bart.nl

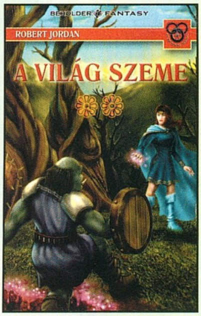
TOTAL DANCE (VÁLOGATÁS)

Ha jól emlékszem, a legutolsó Total Dance válogatás viszonylag régen, durván egy éve jelent meg. A mostani rész is főként a német dancefloor, eurohouse vonalat hozza (ami így önmagában nem is lenne rossz), csakhogy van egy kis

A kötet első része után (Az igazság keresője) íme, a második is megjelent, Richard Cyper kalandjai folytatódnak. Vedd, olvasd, mert a "második Tolkienként" emlegetett író művében ismét nem fogsz csalódni, s amint elolvastad, izgatottan várod, mi történik, mikor Rahl Nagyúr visszatér...
A harmadik rész (A könnyek köve) 2000. tavaszára várható.

AZ IDŐ KEREKE SOROZAT

Lapunkban Robert Jordan műveinek aktualitását a hamarosan megjelenő Wheel of Time adja. Nálunk eddig az első két rész (A világ szeme, A nagy hajtóvadászat) jelent meg, négy kötetben. A "high fantasy" stílusban szövődő történetet kidolgozottsága szintén közelít a nagymester, Tolkien világához.



Örvendetes, hogy a műfaj gyöngyszemei napjainkban már ilyen szép számmal jelennek meg hazánkban.

Lily

"bibi", mégpedig az, hogy jó néhány sláger nem az eredeti formában csendül fel. Pl. itt van az Eiffel 65 – Blue (Da Ba Dee)-je, amely a soha nem hallott Maxim előadói név alatt hallható, az eredetihez képest méltatlanul gagyi formában. Ráadásul az Eiffel 65-féle változat a VIVA német listáját hetekig vezette, sőt, még Angliában és más fejlett európai országokban is a top 10-en landolt. Az albumon nagy számban találhatók feldolgozások (mármint sikeresek, nem koppintások), csak a két legjobbat kiemelve: ATB - Killer 2000 (George Michael) és a Schumacheres Formulával befutott Martin Sig, azaz ismertebb nevén DJ Visage The Returnje, amelyet eredetiben az Andrea Boccelli - Sarah Brightman páros vitt a listák élére. Hasonlóan remek dal az ex-kosárlabdázó Cunnie Williams és Monie Love közös szerzeménye, a Saturday, amely a garage és a funk stílusjegyeit hordozza. Remélhetőleg az idősebb korosztály (kb. 40-50 év körüliek) örömmel fogadja a 80-as évek sztárjának, Jimmy Sommerville-nek visszatérő nótáját, a Lay Downt és a New Londonbeat – I've been thinking about You-ját, vagy esetleg Gloria Gaynor – First Be Womanjét... Ismertebb dalok még a korongon az eurohouse specialista SM-Trax - SM-Trax is callingja, a Clock – Sunshine Day-je és rapper duó Down Low igazán lassú feldolgozása, a So Long Goodbye.

JUTASI – NAPFOGYATKOZÁS

Sokat váratott magára Jutasi - időrendileg elsőnek elkészült - mix lemeze, amely valójában már a második, mivel a Palace Dance Mix megelőzte megjelenésében, annak ellenére, hogy a Napfogyatkozás már előbb, tavaly kész volt. De sebaj, biztosan ki akarták várni a "nagy napot", hogy a lemez aktualizálható legyen. Első ránézésre a 10 számos CD track listája nagy meglepetést okoz, ugyanis Jutasi és Candyman kivételével csupa-csupa - egyelőre még - ismeretlen előadót találunk. Nos, ez azzal magyarázható, hogy a Napfogyatkozás Tamás új labeljének első kiadványa is egyben, ezért nem véletlen, hogy a kiadó művészei közül válogatott a főként underground trance stílusú zenék összerakásakor. Nekem Raven (Szávaly Krisztián) – Come Closerje és a Nasa Rat (Ács Péter, Balogh Gyula) – Chromja nyerték el leginkább a tetszésemet, de kiemelendő még az Iris néven alkotó DJ Garfield Outcastja és a Dee Zone Traxx 1-ről már ismert Endless Ocean új változata az Evidance-os Candyman tolmácsolásában, és persze Jutasi Napfogyatkozása. Végezetül figyelemre méltó még, hogy egy nagy kiadó ilyen úgynevezett underground (azaz nem a közízlést megcélzó) kiadvány kiadásába mert vágni.

Claudio Yarto – Vamos a la Playa (kislemez)

A nyári spanyolos hangzású dancefloor áradat része a kedvelt sláger Claudio Yarto-féle feldolgozása, amelynek hatására

rögtön a hullámzó, habos, napsütötte tengerparton érezhetted magad. A lemezen található 4 változat közül talán a flamenco gitárjátékkal színesített radio edit sikerült a legjobban, hasonlóan érdekes még a Manzanillo féle Dub Mix is.

Szabó Dani (freeboy™)
freeboy@vogel.hu

U.I..: Bocs, hogy a szép számmal érkező e-mailjeitekre nem válaszolok, csak a lábfejtől combtőig érő fekvőgipsz „lebilincselő" társaságát élvezem immáron másfél hónapja, úgyhogy nem igazán tudok bemenni a szerkesztőségbe letölteni a leveleimet. Azért nyugodtan írjatok, idővel úgyis válaszolok!

ÚJ ALKATRÉSZÁRAK
PII ABIT BX6 2.0 - 23.600.-
PII ASUS BX 440 - 24.800.-
PII 333A CELERON - 14.240.-
PII 433A CELERON - 21.200.-
PII 400 KLAMATH - 38.400.-
PIII 450 KATMAI - 45.440.-
4.3 GB SEAG. HDD - 18.800.-
6.4 GB Q. EX HDD - 22.800.-
8.4 GB Q. CR HDD - 28.640.-
13 GB Q. CR HDD - 34.400.-
ASUS V3800 FULL - 46.400.-
MATROX G400 32MB - 40.440.-
DIAMOND V770 TNT2 - 35.840.-
VOODOO3 2000 OEM - 20.400.-
VOODOO3 3000 OEM - 28.000.-
PANASONIC 4/8 CD-R - 38.800.-
SONY 40x CDROM - 9.899.-
ASUS 40x CDROM - 10.800.-
PANASONIC 5x DVD - 20.900.-
MIDITORONY ATX - 7.040.-
SB LIVE! + PC WORKS - 28.800.-
56.6 belső MODEM - 7.600.-
A4 SZÍNES SCANNER - 13.200.-

HASZNÁLT ALKATRÉSZ ÁRAK (BRUTTÓ)
P-I alaplapok: 7.500.-tól
AMD 5K-75: 2..499.-
AMD 5K-100: 3.499.-
INTEL P-120: 4.499.-
CYRIX 200MX: 4.499.-
4MB EDO RAM: 1.500.-
8MB EDO RAM: 2.500.-
16MB EDO RAM: 5.500.-
420MB HDD: 6.000.-
1,3 GB HDD: 10.000.-
2,5 GB HDD: 15.999.-
8x CDROM: 6.000.-
24x CDROM: 8.000.-
14" VGA: 10.000.-tól
14" SVGA: 16.000.-tól
15" DIG. SVGA: 22.000.-tól
3Dfx VoodooI: 9.999.-
3Dfx VoodooII: 15.999.-tól
SAMSUNG
74 PERCES ÍRHATÓ CD: 265.-
80 PERCES ÍRHATÓ CD: 350.-

- COMPAQ -
PROLINEA 5100
Intel P100
16 MB RAM
850MB HDD
1.44 FDD
S3 1MB
Babyhaz
Win95 bill.
mouse
bruttó 38.000.-

SZOFTVER ÁRAK
WorldCup 98: 5.499.-
NHL 99: 7.499.-
Quake (Offering): 4.999.-
Worms 2: 4.999.-
Carmageddon 2: 4.999.-
Colin McRae Rally: 7.999.-
Diablo+Hellfire: 10.999.-
Dune2000: 5.499.-
NFSII-SE: 3.999.-
Popoulus 3: 7.499.-
TOCA: 7.499.-
SWAT 2: 4.999.-
Rally Bajnokság: 2.999.-
SIN: 7.999.-
TUROK: 3.999.-

Intel 233MMX
586 VIA 512
16 MB RAM
1.0GB HDD WD
Cyber 40x CDROM
S3 Trio 1MB
1.44" FDD
Minitorony AT
Win95 bill.
mouse
SB Pro
nettó 56.000.-

Intel PII 333A Celeron
PII Aristo Ali+hangk
64MB SDRAM pc100
4.3GB Seagate
Sony 40x
S3 Trio3D AGP 4MB
1.44" FDD
Minitorony AT
Win95 bill.
mouse
Alaplapon
nettó 95.400.-

Intel PII 400 Klamath
PII Abit Bh6 ATX
64MB SDRAM pc100
8.4GB Quantum HDD
Asus 40x CDROM
Diamond Viper V550
Miditorony ATX
1.44" FDD
Win95 HUN bill.
Winauto98 mouse
SoundBlaster 16
nettó 156.500.-

Intel PIII 450 Katmai
PII Abit Bx6 2.0 ATX
128MB SDRAM pc100
13GB Quantum
Creative 5xDVD/32xCD
Voodoo3 3000 TV
Miditorony ATX
1.44" FDD
Win95 HUN bill.
Winauto98 mouse
SoundBlaster LIVE! Full
nettó 199.500.-

Olivetti JP70 akkus notebook PRINTER br. 24.999.-
Canon BJ 10EX akkus notebook PRINTER lapadagolóval br. 39.999.-

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele.
MONITOR SZERVÍZ rövid határidővel!
Számítógépek átépítése, javítása, bővítése GARANCIÁVAL!

A fenti konfigurációkhoz ajánlott monitorok:
14" Sunshine - 27.000.-
15" Likom dig. - 32.400.-
15" Belinea dig. - 37.600.-
15" Proview TFT - 220.000.-
17" MAG D700 - 58.400.-
17"SAMSUNG SYNC710S - 77.500.-

30.000.- Ft feletti vásárlás esetén OTP HITEL igényelhető, akár kezes nélkül is, max. 45 perces helyszíni ügyintézéssel!

OEM Windows 95 AKCIÓ!!! Komplett géphez, alkatrészhez most csak: 16.000.-

Nyitva: H-P 09:00-21:00

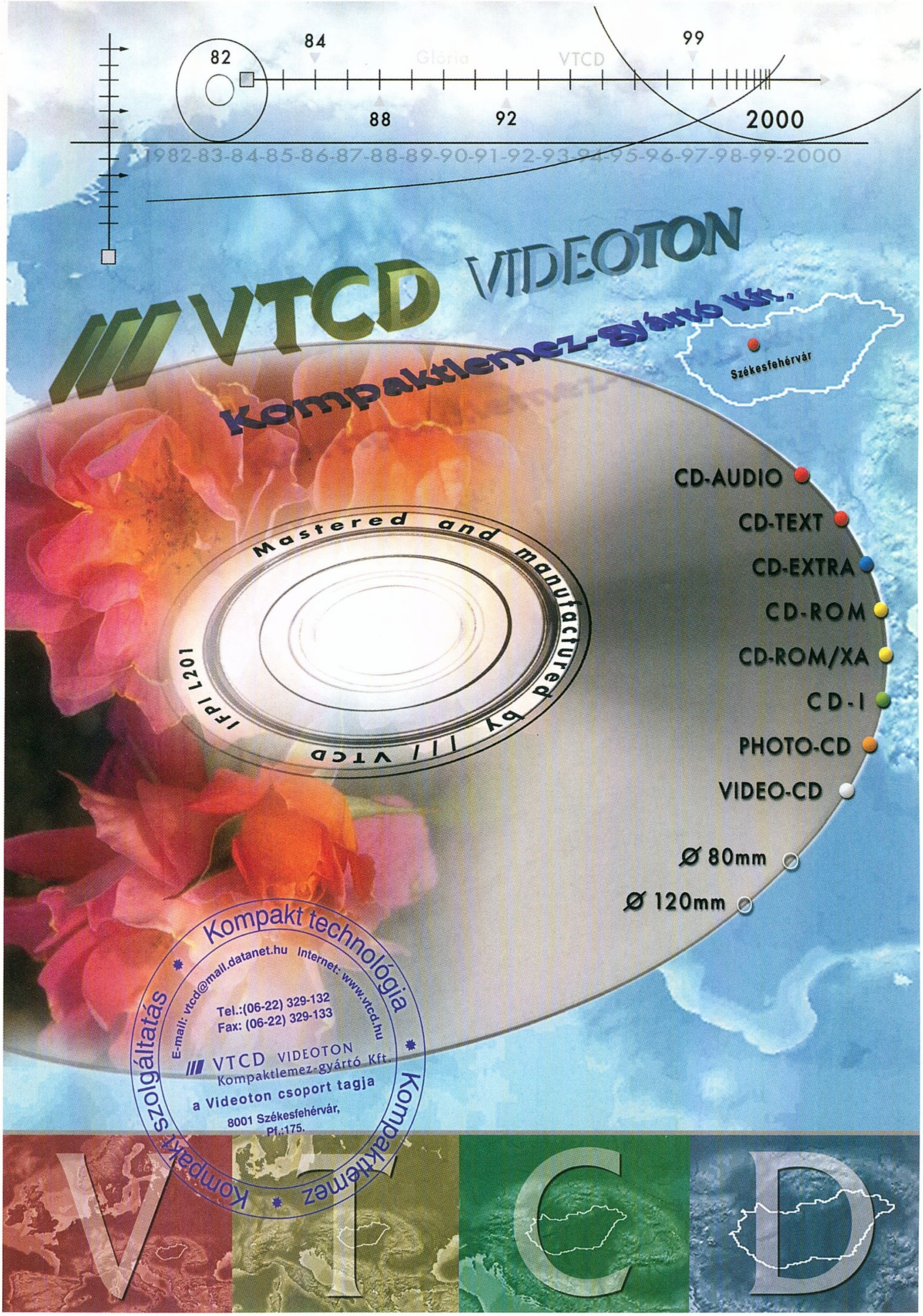
EXTREME COMPUTERS

Vidéki vásárlóinknak POSTAI UTÁNVÉTES vásárlási lehetőség!!

Budapest 1065. Podmaniczky u. 2.
A Nyugatitól és az Arany J. u-tól 2 percre, a 73-76-os troli megállójával szemben!

Telefon és Fax: 302 8688
Rádiótel: 06 20 921 8686
06 20 980 8265

Áraink tájékoztató jellegű nettó árak, az aktuális árakért kérjük telefonáljon!



82
84
Glória
VTCD
99
88
92
2000
1982-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-2000
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
Székesfehérvár
Mastered and manufactured by /// VTCD
IFPI L201
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Ø 80mm
Ø 120mm
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
V T C D

Következő szám

A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Az eszméletlenül sikeres Rainbow Six folytatása megjelent. Ezúttal az orosz maffia és a közel-keleti terrorista szervezetek ellen kerülnek bevetésre. A tét most jóval nagyobb, mint a túszok élete: kudarc esetén az egész Föld pusztulásra van ítélve. Új fegyverek, még realisztikusabb mozgás, látványos sebek, ez a Rogue Spear. A Red Storm nagyon sokat vár ettől a programtól, s remélem, mi sem fogunk benne csalódni.

PRINCE OF PERSIA 3D

Tíz évvel ezelőtt, 1989-ben megjelent egy akciójáték, amely fantasztikus animációjával egyből meghódította a játékosokat. Most, egy dekáddal később itt a harmadik rész, a kor követelményeinek megfelelően teljes 3D-ben. A hagyományos szablya mellett a fegyverarzenálunk kibővült az íjjal, mely segítségével már távolról elintézhetjük az őröket. A tét ismét a hercegnő keze, érdemes hát küzdeni.

DRIVER

Őrült száguldozó tartja rettegésben Amerika nagyvárosainak lakóit. Vagy nem is annyira őrült, csak éppen nem akar közelebbi ismeretségbe kerülni a rendőrséggel? Ki tudja, lehet, hogy éppenséggel a kormánynak dolgozik, s az a feladata, hogy lebuktassa a legnagyobb gengsztervezéreket. A jövő hónapban kiderül.

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

Tovább folytatjuk az Age of Kings leírást. A mostani számban ízelítőt kaphattatok ebből a remek programból, de természetesen ennél sokkal több rejtőzik benne. Alapos kivesézés indul, s jelen pillanatban meg sem tudom mondani, hány oldalnál fog megállni.

KI A KEDVENC SZÍNÉSZED/SZÍNÉSZNŐD?

Lily: **JODIE FOSTER**
Kriszta: **JODIE FOSTER**
Laza: **LATABÁR KÁLMÁN ÉS SEAN CONNERY**
Bear: **WILL SMITH**
Laa-Yosh: **JACKIE CHAN/CARRY-ANN MOSS**
Barna: **SEAN CONNERY/MEG RYAN**
Nexus: **TERESA ORLOWSKY**
Mocsy: **HARRISON FORD**
Chris: **HARRISON FORD**
Sakman: **WILL SMITH**
Gabi: **MEL GIBSON**
Ildikó: **BRENDAN FRASER**
Gepard: **ROBERT DE NIRO**

PC GURU TOP 5 (AVAGY MIVEL JÁTSZUNK A LEGTÖBBET)

1. *EverQuest*
2. *Tiberian Sun*
3. *System Shock 2*
4. *Pandora's Box*
5. *Drakan*

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURU-BAN:

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Jól emlékszem még a Conquest of the New World megjelenésére. Az Interplay akkoriban még igencsak nagy kiadóként szerepelt a köztudatban. A Conquest válasz volt a Colonizationre (nem mondom, hogy jobb volt!!!!), s igen nagy sikert ért el. A játékban a tizenhatodik század felfedezőinek nehéz, de kalandos életét élhetjük át, amint az Újvilágban kolóniákat hoznak létre. Többféle nemzet képviselőjeként küzdhetünk a koronáért, s persze a saját dicsőségünkért. A program grafikája most már kezdetlegesnek tűnik, de akit ez zavar, annak ajánlom figyelmébe a Civilization megjelenítését, pedig az köztudottan az egyik legjobb játék még ma is. Engem legjobban a harc fogott meg a programban, végre a sereg nagysága mellett a taktikai érzék is szerepet kapott.

Tudom jól, hogy ez a játék nem fogja lekötni az akcióőrülteket, de még nekik is érdemes leülni elé, hátha megkedvelik ezt a stílust is.

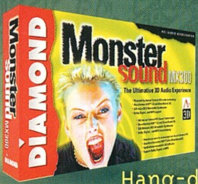
A következő PC Guru 1999. október 25-én jelenik meg.

DIAMOND

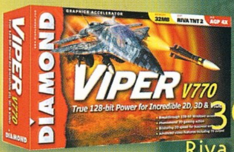
Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13.

tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu

PIXEL Multimédia


16900 Ft
Hang-dimenzió-váltás

Mostantól miért vennéd máshol, ha 1-5 év garanciával megkapod a hivatalos forgalmazónál.


36799 Ft-tól
Riva TNT2

19500 Ft-tól
S3 Savage4 Pro

belépő a mélyhangzás világába

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

acs45.1
23900 Ft

acs43
8900 Ft

ada305
40900 Ft

acs44
19900 Ft

Compfair: A pavilon, 311-es stand

árainak az áfát nem tartalmazzák

Automex *multimedia*

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. • Tel.: 461-5700 • Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. • Tel.: 351-5015
Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767

automex.hu MULTIMEDIA ONLINE

LEGÚJABB CYBERSTONE ENTERTAINMENT MEGJELENÉSEK:

7.990,-

CYBERPAKK 1

Tanuljunk a Törpökkel, Alice Csodaországban, Ebciklopédia, MiCsoDa: Kisiskolásoknak, Csodálatos Univerzum, MiCsoDa: Arany János, Budapesti Állatkert

8.990,-

CYBERPAKK 2

Révai Nagy Lexikona, Magyar Zenetörténeti Kalauz, Európa 98 CD-Atlasz, Athén-Atlanta Sportlexikon, Fontos 2222, Poplexikon, Nyelvész 1: Angol és német kezdő

7.990,-

CYBERPAKK 3

Internet Kalauz 1 (Alapok), Kémia Kalauz, Hatnyelvű Európa szótár, Művészeti Lexikon, Cambridge Enciklopédia, MiCsoDa: Regék, mondák, hősök, Szabadságharc 1848-49, English in Action DEMO

7.990,-

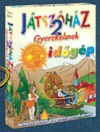
CYBERPAKK 4

Tolnai világtörténelem, Computer Kalauz 1, Matematika Kalauz, Úton 1 Kresz-oktató, Erdély, New Beat zeneszerkesztő, MiCsoDa: Petőfi Sándor, English in Action DEMO

7.990,-

CYBERPAKK 5

Internet Kalauz 1 (Alapok), Képes Krónika, Opera Multimédia, NASA az űrkutatás története, Interaktív Video Magazin, Cambridge Enciklopédia, Jurix Törvénytár, Nyelvész 1: Spanyol és francia kezdő, Nyelvész 2: Angol és német középhaladó



5.990,-

JÁTSZÓHÁZ 2

9 "idő"-korban, az egyes időkorokon belül 12-12 féle különböző játékos feladattal ismerkedhetnek meg a gyermekek. A szoftver tartalmaz egy 200 címszóval rendelkező gyermeklexikont is

5.990,-

LA FONTAINE: A tücsök és a hangya

Két tanmese és több mint száz játékos feladat segítségével a gyermekek könnyedén fejleszthetik ügyességüket, logikájukat, nyelvtudásukat.

5.990,-/db

ANGOL KLUB 1, ANGOL KLUB 2

Az első részben 55 leckén keresztül játékok, mesék, versek, dalok széles választéka segít az angol ábécé elsajátításában, a betűk felismerésében és megalkotásában, valamint az egyszerű szövegek megértésében.
A második rész logikus rendszerben tanítja a gyerekeket olvasni, bővíti szókincsüket és fejleszti kommunikációs készségüket, miközben különböző mondatszerkezeteket ismertet meg velük.

AKCIÓ

ŐSZI JÁTÉKSZOFTVER KIÁRUSÍTÁS. AMÍG A KÉSZLET TART!

TIBERIAN SUN PLATINUM	EA	12.990,-	THIEF	Eidos	7.990,-
LANDS OF LORE 3	EA	8.990,-	MYTH - THE FALLEN LORDS	Eidos	6.990,-
NASCAR REVOLUTION	EA	8.990,-	CUTTHROATS	Eidos	9.990,-
MIG ALLEY	Empire	8.990,-	FORSAKEN	Acclaim	5.990,-
CIVILIZATION II	MicroProse	9.990,-	MACHINES	Acclaim	5.990,-
HEAVY GEAR II	Activision	8.990,-	REVOLT	Acclaim	8.990,-
FORCE 21	Red Storm E.	8.990,-	SHADOWMAN	Acclaim	9.990,-
JAGGED ALLIANCE 2	Sirtech	9.990,-	TARZAN ACTION GAME	Disney	8.990,-
UNREAL MISSION PACK	GT Interactive	7.990,-	TARZAN ACTIVITY CENTER	Disney	8.990,-
GULF WAR	3 DO	9.990,-	D-SHOW WINNIE THE POOH	Disney	5.990,-
FIGHTING STEEL	SSI	9.990,-	STORYBOOK	Disney	7.990,-
FLY	Terminal Elity	9.990,-	TIMON AND PUMBA GAME	Disney	6.990,-
BRAVEHEART	Eidos	7.990,-	JUNGLE PINNBALL	Disney	3.990,-

Az árak az ÁFA-t tartalmazzák. Az árváltozás jogát fenntartjuk.